http://www.oldgamesitalia.net/

K

Amiga
Amstrad
CBM 64/128
Spectrum
IBM + altri

Anno II n.4
K 16 APRILE 1990
Lire 5000

Pubblicazione mensile Spedizione in abbonamento postale Gruppo

GUIDA AL DIVERTIMENTO ELETTRONICO

SPECIALE IPERMEDIA

IPERGUIDA

LE NUOVE TECNOLOGIE VI MANDANO IN CONFUSIONE? NIENTE PAURA, LA IPERGUIDA DI K VI SPIEGA TUTTO QUELLO CHE BISOGNA SAPERE PER AFFRONTARE GLI ANNI '90 SENZA SENTIRSI TAGLIATI FUORI

Caro lettore,
questo è un numero da non perdere assolutamente. Il pezzo forte è lo speciale sugli **Ipermedia**, una rivoluzione tecnologica che sconvolgerà il modo di pensare e scrivere i giochi.

Ma c'è molto altro ancora. Le anteprime di **The Lost Patrol** e **Ultima VI**; una retrospettiva degli **sparatutto** che hanno fatto storia; un'intervista esclusiva all'autore del primo iperfumetto del mondo: **Batman Digital Justice**; una guida ai migliori **giochi di calcio** per computer.

Naturalmente, non mancano le **recensioni** dei migliori giochi del mese, la rubrica delle console, le notizie fresche di stampa, la K-borsa, ecc.

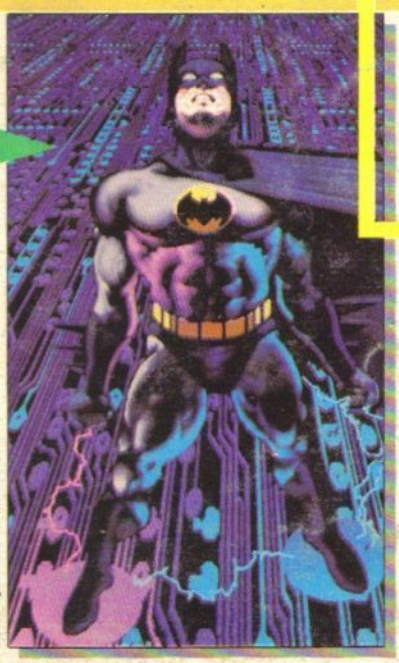
La Redazione

SPARATUTTO STORY

GLI SPARATUTTO CHE HANNO FATTO LA STORIA DEL GENERE PIÙ NAZIONALPOPOLARE DEL MONDO DEI VIDEOGIOCHI

LOST PATROL

LA OCEAN MANDA UNA PATTUGLIA NELLA GIUNGLA DEL VIETNAM



Batman: Digital Justice Tutti i diritti riservati

ULTIMA VI

ANTEPRIMA ESCLUSIVA DELL'ULTIMO *ULTIMA*: 224 PERSONAGGI, 16000 OGGETTI, 100 INCANTESIMI

CALCIOMANIA

I MIGLIORI GIOCHI DI CALCIO PER COMPUTER: DA *FOOTBALL MANAGER* A *KICK OFF*

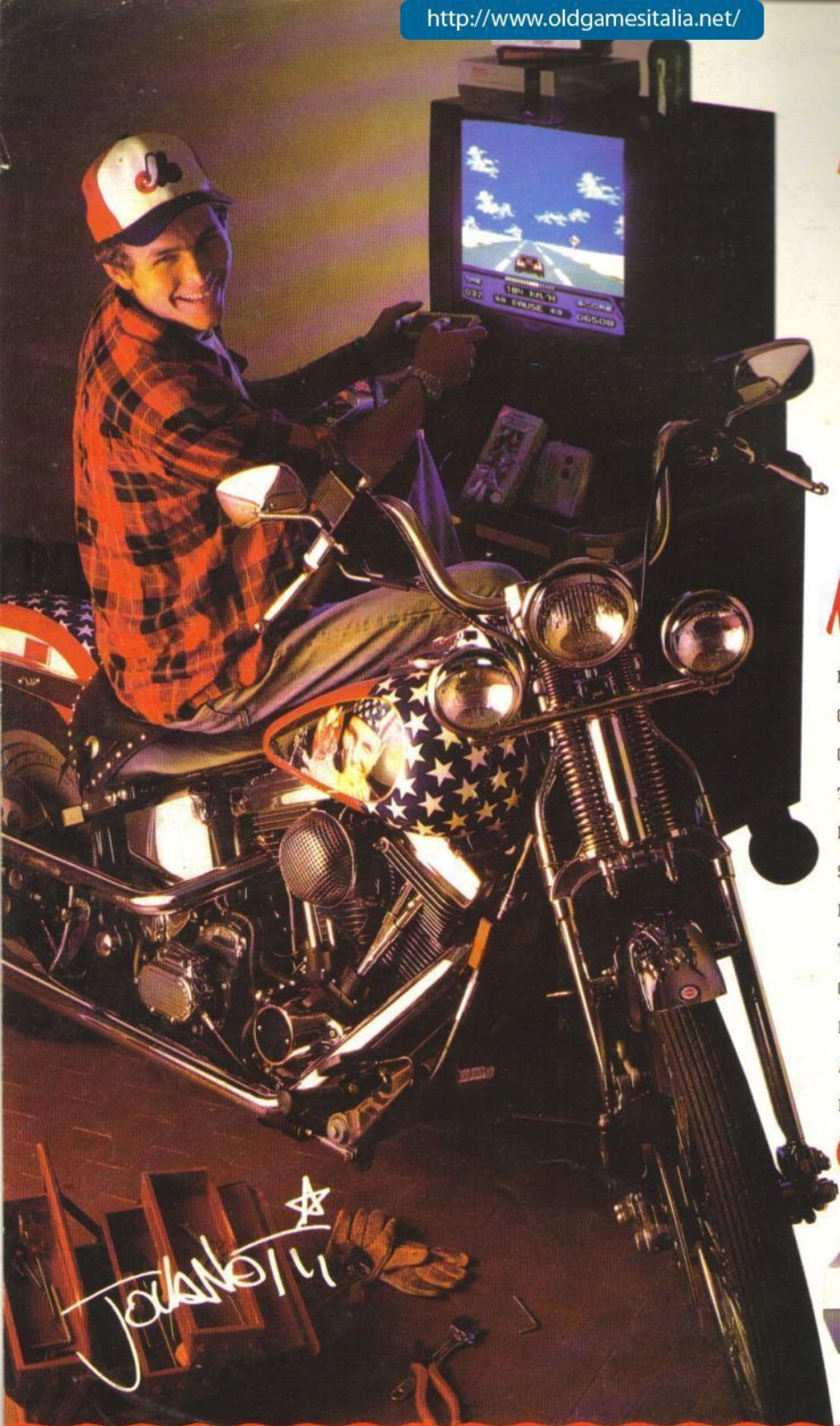
DIGITAL BATMAN

INTERVISTA A PEPE MORENO, AUTORE DI *BATMAN: DIGITAL JUSTICE*, IL PRIMO FUMETTO SU CD-I

• PLAYER MANAGER • STAR FLIGHT • KNIGHTS OF LEGEND • VENDETTA • HERO'S QUEST
• PIPEMANIA • DRAGON'S BREATH • HOUND OF SHADOW • ASTERIX • ZOMBI

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



SE NINTENDO NON VA IN MOTO VADO IN MOTO DA NINTENDO!

NINTENDOMANIA: PRIMA O POI CI CASCANO TUTTI... SARA' PERCHE' E' COSI' INCREDIBILMENTE DIVERTENTE, SARA' PERCHE' HA UNA SERIE NUMEROSISSIMA DI VIDEOGIOCHI SUPER-AVVINCENTI, SARA' PER LA GRAFICA DI ALTISSIMA QUALITA'... FATTO STA CHE NINTENDO HA GIA' TIRATO DENTRO MILIONI DI RAGAZZI. E VOI, COSA STATE ASPETTANDO? LA NINTENDOMANIA DILAGA: FATEVI PRENDERE!!

Nintendo MATTEL

★ LA NINTENDOMANIA DILAGA ★

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

G.P. TENNIS®

MANAGER

Prezzi al pubblico consigliati:
Amiga: L. 39.000
Commodore 64: L. 20.000 (cass.)
L. 25.000 (disco)
Atari ST: L. 39.000
Pc IBM: L. 39.000
(5 1/4 e 3 1/2)

Nei migliori negozi le versioni C.64 e Amiga

Sei sul campo in mezzo ai big del tennis mondiale. SIMULMONDO ti ha preparato un posto nella classifica dei top 100 e ora tocca a te il difficile compito di risalire fino al numero 1.
Preparati ad un altro fantastico simulatore che contiene tutta la tensione del vero tennis.

- stratosferico manager strategico
- velocissimo arcade/action
- tutti i tornei del grand prix
- sponsor e allenamenti
- tutti i terreni del circuito mondiale
- 8 racchette differenti e differenti accordature
- fino a 5 giocatori contemporaneamente
- da una a cinque stagioni nel circuito g.p.

SIMULMONDO®
ITALIAN INTERACTION FOR THE WORLD

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

USPI
Rivista associata all'Unione Stampa Periodica Italiana
Pubblicazione periodica mensile.
Autorizzazione Tribunale di Milano n729 del 14/11/1988

EDITORE
GLENAT ITALIA
via Ariberto 24 20123 MILANO
Tel: 02/ 8361335

Redazione
Studio Vit
via Aosta 2 20155 MILANO
Tel: 02/ 33100413
Fax:02/ 33104726
Videotel Mbx 013172662

Direttore Responsabile
Riccardo Albini

Capo Redattore
Alberto Rossetti

Segretaria di Redazione
Franca Badioli

Redazione
Marco Bill Vecchi, Iur, Gianfranco Brambati, Fabio Rossi

Collaboratori
Alex Badalich, Vincenzo Beretta, Monica De Anna, Alessandro Diano, Kyriel, Danilo Lamera, Aurelio Martegani, Luca Massaron, Paolo Paglianti, Vito Ripa, Tiziano Toniutti

Grafica e impaginazione elettronica
Maria Montesano

Consulenza Editoriale DTP
Benedetta Torrani

CONCESSIONARIA PUBBLICITÀ
L.T.Avantgarde - via A.Villa, 12
20099 Sesto S Giovanni MI
tel 02/ 2423547

FOTOLITO
Graphic Service (MI)

FOTOCOMPOSIZIONE
Typing (MI)

STAMPA
Arti Grafiche Perissi, Vignate (MI)

DISTRIBUZIONE
SO.DI.P./ Angelo Patuzzi (MI)

ABBONAMENTI
Una copia: L.5000. Arretrati: L10000 (rivolgersi all'editore)
Abbonamento annuo: L45000 per 11 numeri.
Spedizione in abbonamento postale, gruppo III/70 - Milano.
Pagamento a mezzo conto corrente postale n.50142207, oppure a mezzo assegno/vaglia postale intestati a: GLENAT ITALIA via Ariberto 24 20123 MILANO

© Studio Vit
K utilizza in esclusiva testi e foto della rivista ACE su licenza della EMAP B&CP (UK)
Nessuna parte di questa rivista può essere riprodotta senza autorizzazione.

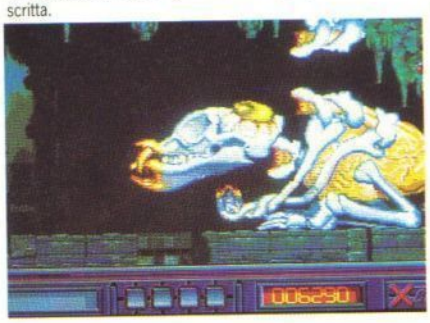
SPECIALI

BATFOLLIE SU CD-I 15
Pepe Moreno, un illustratore di New York, ha lavorato, tra l'altro, per la rivista *Heavy Metal* e alla serie di cartoni animati *Thunder Cats*. Ora ha progettato il **primo fumetto interattivo**.

VIETNAMARCORD 26
Dopo il successo di *Platoon*, la Ocean è **tornata nel Vietnam** con *The Lost Patrol*. K ne ha seguito le tracce **nella giungla**.

K A NIZZA.....10
Riccardo Albini si è sacrificato per voi: non contento di **giocare dalla mattina alla sera** è andato sulla **Costa Azzurra** e tra un'ostrica e una puntata a Montecarlo ha partecipato alla presentazione europea della Mirrorsoft (o forse è stato il contrario?).

DIECI ANNI DI ALIENI 83
Vi presentiamo il **primo guardiano di fine livello** di tutti i tempi nella più completa **completa storia degli sparatutto** mai scritta.



X-Out *il primo esemplare di una nuova razza di sparatutto completamente diversi da* **Space Invaders.**

L'ULTIMO *ULTIMA* 29
Alla Origin, in **America**, abbiamo trovato un GdR con **224 personaggi e 16.000 oggetti**: *Ultima VI*.

UN CALCIO AL 90 60
I giochi del calcio sono alla frutta? A vedere i progetti delle varie software house non si direbbe. Abbiamo provato i migliori giochi di calcio in circolazione e indagato su quale sarà il gioco campione della **Lega Elettronica del 1990**.

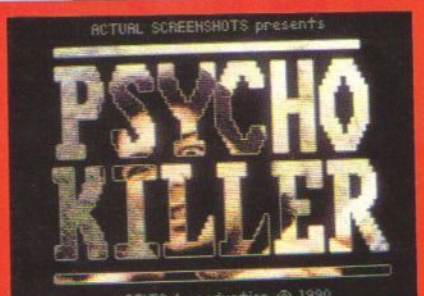
GALLERIA D'ARTE 82
Automobili, tramonti, jet e pipistrelli: i nostri lettori **colorano il futuro** con Amiga e - incredibile! - uno **Spectrum**.

PROVE SU SCHERMO

7 GATES OF JAMBALA *Grandslam* 50
AFTER THE WAR *Dinamic* 45
ASTERIX *Cocktel Vision* 56
CHAMBER OF SHAOLIN *Grandslam* 55
CLOUD MASTER *Sega* 71
DRAGON'S BREATH *Palace* 41
DRAGONS OF FLAME *Us Gold* 87
FOOTBALLER OF THE YEAR 2 *Gremlin* 65
GAZZA'S SUPER SOCCER *Empire* 66
HERO'S QUEST *Sierra-On-Line* 43
HOUND OF SHADOW *Electronic Arts* 88
KNIGHTS OF LEGEND *Origin* 40
LORDS OF CHAOS (Anteprima) *Target* 57
OMEGA *Origin/Mindscape* 44
PIPEMANIA *Empire* 53
PLAYER MANAGER *Anco* 64
SAMURAI *Microprose* 52
SIDESHOW *Electronic Zoo* 51
SKIDOO *Tomahawk* 54
SPACE HARRIER II *Grandslam* 47
STARFLIGHT Electronic Arts 38
STRYX Psyclapse 58
TRACK & FIELD II Nintendo 68
VENDETTA System 3 42
ZOMBI Ubisoft 46

IPER ORRORE!

Fergus McNeil sino ad ora aveva lottato con il *Quill* per produrre giochi d'avventura satirici; ora si aggira per la boscaglia armato di telecamera e mannaia per creare le scene del suo primo ipergioco! *Psychokiller*, programmato con il generatore EGADS della CRL. Scoprite altre notizie a pag. 23.



GLI INSERZIONISTI

• 68000 39 • Alex Computer 74 • American's Games 6 • Bcs 92 • Cto III[a] di copertina, 48-49 • Flopperia 70
• Genias 13 • Glénat 14 • Grillo Parlante 95 • Lago SoftMail 4 • Leader IV[a] di copertina, 36, 59, 63, 67
• Mattel II[a] di copertina, 33 • Multimedia 77 • Newel 80-81 • Simul

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

APOCALYPSE NOW...

No, il film di Francis Ford Coppola non centra. In questo numero si parla di nuove tecnologie applicate al settore dei giochi. La nuova era del software d'intrattenimento sarà più di una apocalisse...e la causa di tutto ciò è lo sviluppo degli ipermedia e del suo derivato ludico: l'ipergioco.

Abbiamo già parlato di Cosmic Osmo. In questo numero troverete articoli su:

- ***Pepe Moreno, l'artista newyorchese il cui fumetto interattivo è la prova vivente della sua affermazione che il digitale è il mezzo d'intrattenimento del futuro.***
- ***Le teorie e i fatti riguardanti ipermedia, CD-I, DVI, pulsanti e altro ancora nella esclusiva Iperguida alle pag. 17-19.***
- ***Gli albori della rivoluzione ipermediale in Inghilterra: quali società stanno guidando la corsa allo sviluppo delle nuove tecnologie ludiche?***

E se questo non bastasse, aspettate a vedere cosa stiamo preparando per il prossimo numero. Anzi, date un'occhiata alle pag. 31-34 e potrete leggere un'anteprima dello speciale USA che troverete in K di maggio.

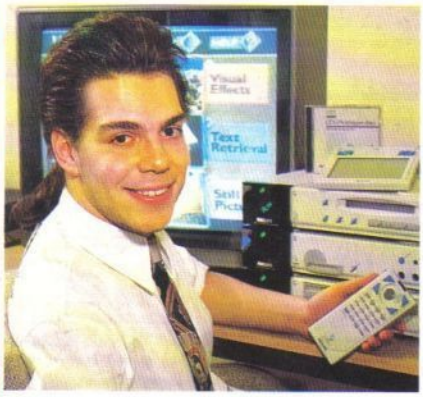
BATFANTASIA!

Ringraziamenti alla DC Comics per l'aiuto datoci negli Stati Uniti per l'intervista a Pepe Moreno. *Batman: Digital Justice*, il fumetto, sarà disponibile presto in Italia; la versione CD-ROM per il Macintosh sarà pronta per la fine dell'anno. La versione CD-I è in attesa di un hardware all'altezza. Non perdevi alcun numero di K per sapere quando, dove e perché.

Tutte le immagini di Batman sono © DC Comics 1989

IPER SPECIALE

IPERCONFUSI?.....19
Da qualche parte, qualcuno sta spendendo **milioni di dollari** per sviluppare i giochi che **conquisteranno il mondo**. Scopriamo chi, cosa, come e perché.



Alastair Scott-Godard: un pioniere dello sviluppo del CD-I alla Compact Solutions. La macchina è una delle unità CD-I Philips di cui abbiamo parlato nel numero 10

IPER-SVILUPPATI 14
Un rapido sguardo adue nuovi di **intrattenimento multimediale**: ***Psychokiller*** di Fergus McNeil e il ***Guinness dei primati*** della Compact Solution. Crediamo che questi prodotti siano **l'avanguardia** di una **rivoluzione** nella **tecnologia del divertimento elettronico**.

DACCI UN INDIZIO.....23
Non è necessario essere **miliardari** per diventare iper: la CRL ha sviluppato il primo **generatore di ipergiochi**.

DA GIOCARE

PROVE SU SCHERMO 37
Knights of Legend umilia ogni altro **GdR**; la System 3 manda in azione il suo vigilante in ***Vendetta*** e gli ***Zombi*** invadono gli schermi, ***Pipemania*** è pronto per diven-tare il nuovo *Tetris* e ***Player Manager*** è meglio di *Kick Off*...

SALA GIOKI 34
Un rapporto dalla **ATEI**, fra i go-kart e i **castelli gonfiabili** della grande esposizione inglese.

TNT.....75
Continua la nostra grande guida a ***Dungeon Master***, e torna a grande richiesta lo speciale sulle **avventure della Sierra**.

ADVENTURE 87
Questo mese abbiamo provato per voi l'ultimo capitolo della saga dinamica di ***Dragonlance***, riservata ai campioni del joystick.

NUOVE VERSIONI.....72

REGOLARI

NOTIZIE.....7
Le **cybertecnologie** ci stanno per invadere, e i lettori di K non saranno certo presi di sorpresa.

K-BOX 5
Fra poeti, intellettuali e semplici **pazzi**, Brambo's ha un bel da fare...

GIOCHI 90
Vincenzo Beretta imita **Sledge Hammer** e **Sherlock Holmes** in un gioco di ruolo realizzato in Italia.

K-BORSA 91
La nostra esperta è annegata in un **mare di cifre**, ma è riuscita a spedirci gli ultimi risultati in una **bottiglia**.

PAGINE GIALLE 93

LE MACCHINE DI K

per le recensioni e il divertimento della redazione K usa:

nstrad PC 2086, Archimedes, Atari ST, Commodore 64, Lynx, tem

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

SoftMail

Il n° 1 della vendita per corrispondenza di programmi originali per computers

DRAGONS BREATH

Immortalità. La leggenda narra che il segreto si nasconde nella Stanza del Trono del Grande Castello in cima alle Montagne Nane situate al centro delle terre di Anrea.
Dal Origine ad un sistema d'attacco formato da draghi per conquistare i villaggi di Anrea. Esigi le tasse ed acquista i magici ingredienti da alchimisti di passaggio per formulare sortilegi ed incantesimi. Infine, completa il talismano che ti condurrà allo scopo finale del tuo viaggio.
Dragons Breath. Un gioco tra fantasia e strategia per uno o più giocatori.
Manuale e programma interamente in italiano. Per sapere come ricevere il dischetto dimostrativo di Dragon Breath telefona immediatamente a SoftMail!
Se non trovi Dragons Breath **originale** presso il tuo rivenditore ordinalo direttamente a Lago scrivendo - se è il tuo primo ordine in Via Napoleona 16, 22100 Como - o telefonando allo (031) 30.01.74. Dragons Breath è un prodotto Palace e viene importato in esclusiva da Lago.

Esperienza & Professionalità

SoftMail esige che i prodotti ordinati giungano a casa tua sempre in perfette condizioni.
Ecco alcuni "dettagli" che regolarmente applichiamo quando riceviamo un tuo ordine:

- ⇨ Pagamento tramite le più note carte di credito - l'addebito viene effettuato solo quando la merce è già imballata e pronta a partire.
- ⇨ Ogni singola spedizione è assicurata con Mediolanum Assicurazioni.
- ⇨ Tutti gli invii sono effettuati tramite raccomandata o - in funzione del peso - pacco urgente.
- ⇨ Le spedizioni il cui valore supera le Lit.250.000 sono inviate senza alcun costo aggiuntivo tramite corriere nazionale.

BUONA PASQUA!

SoftMail ha preparato per te un "*uovo di Pasqua*" con - non una - ma tantissime sorprese!!
Se possiedi un Commodore 64 o uno Spectrum 48k, ecco il regalo pasquale più bello per te ed il tuo computer: il "**Cesto Sorpresa**" con ben **10 cassette** a sole **Lit. 25.000** (o 10 dischetti a Lit. 35.000) per il tuo computer.
Tutti i prodotti sono originali ed in confezione singola.

Incredibile vero!?! Solo **SoftMail** ti offre un'occasione così ricca e straordinaria! Ma attenzione: l'offerta è valida solo per gli ordini spediti entro il 31 maggio 1990.
Ordina subito il tuo "cesto sorpresa" pasquale: ne sarai veramente soddisfatto!

Cesto Sorpresa

CBM 64 cass.	Lit.25.000
CBM 64 disco	Lit.35.000
Spectrum cass.	Lit.25.000

Data la particolare economicità dei prodotti inclusi in questa offerta, non verranno effettuate sostituzioni di qualsiasi tipo. Rimane comunque valida la garanzia della casa produttrice.
Resta valida anche per questi ordini l'offerta SPOT.

Accessori

Accessori per il mouse	*tel.*
Cloche per FLight Sim.	*tel.*
Dischetti TDK & bulk	*tel.*
Espansione A500	199.000
512K, clock e calendario	
Flicker master	29.000
Future sound	tel.
Joy. Ergostick IBM	85.000
Joy. Quickjoy V	59.000
con temporizzatore	
Joy. Quickjoy VI	45.000
autofuoco regolabile	
Joy. Speedking IBM	95.000
con scheda a 2 porte	
Mouse cat	19.000
Portadisks 3" (x100)	25.000
Portadisks 5" (x90)	28.000

Libri, hints & tips

A.D. & Dragons	*tel.*
libroGAME® (tutti)	*tel.*
Quest for clues	39.000
consigli per 50 giochi	
Quest for clues II	39.000
consigli per 40 giochi	
Sierra-On line	*tel.*

Amiga

Barbarian II *	39.000
Basketball	49.000
Batman: the movie	29.000
Beverly hills cop	tel.
Black tiger	29.000
Bomber *	59.000
Chase HQ	29.000
Deluxe strip poker	39.000
V.M. 18	
Double dragon II	29.000
Dragon's Lair II	80.000
512K, 5 dischi, install. HD	
Dr.Doom's rev. °	29.000
Dragons Breath °	49.000
Demo disk °	*5.000*
Dungeon master ed.	45.000
Dungeon master HD	29.000
Extend (estensione basic)	tel.
Femme fatale	59.000
V.M. 18	
Data disks	*tel.*
Footballer of year II	29.000
Future Wars °	29.000
F16 Combat pilot *	59.000
F29 Retaliator	tel.
Gazza's soccer *	29.000
Ghouls'n'ghosts	18.000
Hard driving	29.000
ICW Wrestling	59.000
Infestation	39.000
Iron Lord	39.000
It cames from desert	49.000
richiede 1Mb	
Jet instrum. trainer	150.000
K.D. soccer match *	49.000
Lancaster *	19.000
Ledeclic Manara °	39.000
Manchester United	tel.
Maniac Mansion	59.000
Magic J. basketball	79.000
richiede 1Mb	
Midwinter	tel.
Mystere °	39.000
Ninja warriors	29.000
Omega	49.000
Operation thunderb.	29.000
Planet of lust	55.000
V.M. 18	
Pro Tennis	39.000
P47 Thunderbolt	39.000
Rainbow island *	29.000
Reel fish'n	75.000
Romance of 3 king.	99.000
S.E.U.C.K. *	49.000
Shadow of beast	69.000
contiene T-Shirt	
Scenery disks Flight Sim.	*tel.*
Sim city 1.2	65.000
doppia vers. 512Kb/1Mb	
Space Ace	80.000
512Kb, 4 dischetti	
Space harrier	29.000
Space harrier II	29.000
Super wonderboy *	18.000
Tank attack °	39.000
The untouchables	29.000
Turbo outrun *	25.000
TV sports basketball	49.000
Ultima IV	49.000
Virus killer 2.1 °	29.000
Vulcan	29.000
Wayne G. Hockey	75.000
richiede 1Mb	
World cup 90 °	tel.
World trophy soccer	79.000
richiede 1Mb	
Windwalker	49.000
WWF Wrestling	59.000
X-Out	29.000

Atari ST

Barbarian II *	39.000
Black tiger	29.000
Bomber *	59.000
Chaos strikes back	49.000
Double dragon II	29.000
Dr.Doom's revenge °	tel.
Dragons Breath ° *	49.000
Fire brigade	tel.
Future Wars °	29.000
F29 Retaliator	tel.
Gazza's soccer *	29.000
Ghostbusters II *	49.000
Ghouls'n'ghosts	29.000
Iron Lord	39.000
Manchester United	tel.
Bomber *	29.000
Chase HQ	18.000
Double dragon II	18.000
Dr.Doom's rev. °	18.000
Fiendish Freddy	tel.
Gazza's soccer °	18.000
Ghostbusters II *	18.000
Ghouls'n'ghosts	15.000
Myth	18.000
Ninja warriors	18.000
Operation thunderbolt	tel.
P47 Thunderbolt	18.000
Rainbow island *	18.000
Super Wonderboy *	15.000
Vendetta	tel.
World cup 90 °	tel.

CBM 64/128 (disco)

Batman: the movie	21.000
Basketball	29.000
Black tiger	18.000
Blue Angels	39.000
Bomber *	39.000
Chessmaster 2100	29.000
Double dragon II	25.000
Ferrari F1	28.000
F14 Tomcat	29.000
Gazza's soccer *	29.000
GEOS	*tel.*
Ghouls'n'ghosts	15.000
Iron Lord	25.000
Knights of legend	39.000
Mystere °	tel.
Myth	25.000
Ninja warriors	25.000
Omega	29.000
Panzer battles	49.000
Power drift *	18.000
Presumed guilty	39.000
P47 Thunderbold	25.000
Rainbow island *	25.000
Search for Titanic	35.000
Sim city	tel.
Space harrier II	15.000
Stunt car racer	39.000
Tangled tales	29.000
The untouchables *	21.000
Turbo outrun *	15.000
Uninvited	29.000
Windwalker	tel.
Zac Mc Kracken °	39.000

Ms-Dos (disco 5")

A-10 Tank killer	79.000
Barbarian/Antiriad *	39.000
Barbarian II *	39.000
Battles of Napoleon	79.000
Blue Angels	59.000
Bomber *	69.000
Carrier command	79.000
Corvette	69.000
Dragon's Lair	85.000
13 dischetti!!	
Dr.Doom's rev. °	29.000
F-15 strike eagle II	79.000
Flight simulator 4.0	89.000
Future Wars °	tel.
Harley Davidson	49.000
Indy: adventure °	59.000
Jetfighter	89.000
M1 Tank platoon *	89.000
Panzer battles	59.000
Populous	55.000
Pro Tennis	39.000
Search for Titanic	tel.
Space harrier	29.000
Star Trek V	49.000
Tangled tales	49.000
TV sports football	59.000
UFO (by Sublogic)	79.000
Virus killer *	29.000
White death	tel.
World cup 90 °	tel.

Versioni su 3": telefona

Vieni a trovarci alla Grande Fiera D'Aprile

ABACUS

a Milano dal 21 al 29 aprile 1990: potrai comprare direttamente le ultimissime novità!

Maniac mansion	59.000
Midwinter	tel.
Moonwalker *	29.000
Omega	59.000
Operation thunderb.	39.000
Pro Tennis	39.000
P47 Thunderbolt	39.000
Rainbow island *	39.000
Red storm rising	49.000
S.E.U.C.K. *	49.000
Sileping gods lie °	49.000
Space Ace	80.000
512K, drive doppia faccia	
Super wonderboy *	39.000
The untouchables	39.000
Turbo outrun *	29.000
TV sports football	tel.
Ultima V	49.000
Virus killer	29.000
Wayne G. Hockey	75.000
Windwalker	49.000
X-Out	29.000

CBM 64/128 (cass.)

Black tiger	18.000

Un * di fianco al titolo indica la presenza delle istruzioni in italiano. Un ° indica la versione completamente in italiano.

SoftMail da oggi ti propone un grande assortimento di video cassette VHS originali in italiano: i primi quattro titoli sono cartoni animati sulla banda di Charlie Brown & Co. durano circa un ora ciascuno e sono veramente favolosi...ah il prezzo è di Lit. 29.000 cad.
Richiedi l'elenco completo delle videocassette selezionate da SoftMail.

© 1950, 1951, 1952, 1958, 1961 United Features Syndicate, Inc.

AMSTRAD, APPLE, SPECTRUM: TELEFONA PER LE ULTIME NOVITÀ

Buono d'ordine da inviare a:

Lago divisione SoftMail, Via Napoleona 16, 22100 Como, Tel. (031) 30.01.74, Fax (031) 30.02.14

SI, desidero ricevere i seguenti articoli:

Titolo del programma	C/D	Computer	Prezzo
K		Spese di spedizione Lit.	6.000
ORDINE MINIMO LIT.25.000 (SPESE ESCLUSE)		TOTALE LIT.	

☐ Si, desidero ricevere gratuitamente il catalogo videocassette VHS
☐ Pagherò al postino in contrassegno

Addebitate l'importo sulla mia: ☐ CartaSì ☐ ☐ VISA ☐

Numero _____ scad. _____

Cognome e nome _____

Indirizzo _____ Nr. _____

CAP _____ Città _____ Pv ____ Tel. _____

FIRMA (Se minorenne quella di un genitore)
Verranno evasi SOLO gli ordini firmati _____

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

K-BOX

Dicevano i latini: "Repetita iuvant".Mai come in questi ultimi tempi la cassetta della posta di Kappa è stata invasa da tanto materiale da farci piangere al pensiero di quanti poveri alberi siano stati sacrificati a causa della vena grafomane di alcuni lettori. Ho perciò deciso di eliminare drasticamente alcuni di questi prosatori scelti che mediamente mandano al nostro indirizzo dalle due alle tre lettere al mese nella speranza che grazie a questo nobile gesto i succitati amanuensi riducano la loro inflazionata produzione, il che porterà se non altro alla sopravvivenza della foresta Amazzonica con grande gioia mia, di Sting, di Mino Damato e di Pitfall (versione 1 & 2).Buona Pasqua e buona lettura a tutti. Cordialmente, (e leggetevelo bene il nome...) vs. BRAMBO's.

PROBLEMI DI INSTALLAZIONE

Vorrei farvi presente un problema che mi si è presentato quando, fidandomi dei "consigli" di una rivista vostra concorrente, ho deciso di acquistare il nuovo hard-disk Commodore A-590 per l'Amiga 500 contando di poterlo utilizzare anche per i giochi, in modo da poterne sfruttare i tempi di caricamento estremamente ridotti rispetto al drive tradizionale.

Ho acquistato l'originale di *It came from the desert* della Cinemaware che, secondo quanto scritto nella recensione del gioco pubblicata dalla rivista in questione, doveva funzionare egregiamente da hard-disk: la realtà invece è ben diversa perché l'originale del gioco commercializzato in Italia non è installabile, e mi domando quale versione del gioco sia stata usata dalla rivista suddetta visto che quella preparata per l'Europa dalla Mirrorsoft (e venduta in Italia) è stata modificata alla Mirrorsoft stessa che ha tolto dal gioco la directory "HD Install" (contenuta nell'originale americano) e, non contenta di questo abuso, ha anche manomesso il gioco originale Cinemaware introducendo delle protezioni che ne rendono impossibile l'installazione su hard-disk.

La Mirrorsoft, nel compiere questo inutile scempio, evidentemente ignorava che in Italia, già un mese prima dell'uscita dell'*originale* del gioco in questione, circolavano copie "pirata" perfettamente funzionanti e, per colmo dell'ironia, installabili su hard-disk!

Ritengo che lo stesso problema lo presenterà il nuovo gioco della Cinemaware *TV Sports: Basketball*, che nella versione americana ha una comoda icona "HD-Install" che la Mirrorsoft avrà provveduto sicuramente a cancellare (per cui questa volta mi guarderò bene dall'acquistare l'"originale" del gioco).

Concludo questa mia lettera sperando che possiate sensibilizzare sul problema le case produttrici di "software", visto che non è certo comportandosi come la Mirrorsoft che si combatte la pirateria, al massimo si rischia di combattere solo chi acquista l'"originale".

Ringraziandovi per la cortese attenzione invio a tutti voi cordiali saluti.

Giovanni Bavaresco (Roma)

In realtà la risposta a questa lettera dovrebbe scriverla la "rivista concorrente", ma visto che hai scritto a noi, diremo la nostra. Anche perché la tua è una lettera che vale la pena di essere pubblicata, invece delle spesso deliranti missive di aspiranti poeti, scrittori, megalomani, ecc.

Abbiamo contattato personalmente la Mirrorsoft la quale ci ha risposto col seguente fax: "La versione Mirrorsoft di It Came from the Desert *doveva avere una protezione sul disco (reel) 1 e quindi il programma di installazione non poteva funzionare. Abbiamo perciò cancellato dal manuale tutte le istruzioni relative all'opzione d'uso di un hard disk.*

TV Sports: Basketball ha anch'esso una protezione quindi la versione Mirrorsoft NON potrà essere installata su un hard disk". Firmato: Richard Hewison.

Le ragioni di questa operazione sono talmente lampanti che non è il caso di starle qui a spiegare. Finché esisterà la pirateria commerciale, questa situazione si ripeterà. Con questo non vogliamo assolutamente giustificare la Mirrorsoft. Comprendiamo che non è una situazione piacevole, né molto vantaggiosa per gli acquirenti di software originale. Ma questa, purtroppo, è la realtà attuale del mercato europeo e c'è ben poco che si possa fare.

Noi possiamo anche provare a sensibilizzare la Mirrorsoft come le altre case di software inglesi al problema, ma forse sarebbe meglio che tutti coloro che hanno acquistato del software originale protestino, in maniera civile, inviando lettere alle società di software. Forse una protesta di massa può far più effetto che la voce di un singolo giornale.

Per quanto riguarda la tua neanche tanto velata minaccia di non acquistare la versione originale di TV Sports: Basketball, sappi che così facendo forse non potrai disporre del manuale di istruzioni e non garantiamo che riuscirai a sfruttare al meglio tutte le possibilità del gioco senza il manuale. Anzi, in alcuni casi ti risulteranno piuttosto oscuri alcuni meccanismi del gioco. La decisione, ora, spetta a te.

La Mirrorsoft, comunque, dovrebbe inviarti una spiegazione su come installare il programma su hard disk. Questo è il massimo che potevamo fare. Ci dispiace di non poter fare di più.

LA PERFIDA ALBIONE

Caro K vi leggo dal primo numero e secondo me siete la migliore rivista del settore (fine formalità !). Ho letto la lettera di Marcello Cangialosi (la prima) che parlava delle tanto bistrattate istruzioni in italiano. Forse caro Bronco's hai frainteso ciò che Marcello voleva dire. Lui non ha accusato nessuno di cialtroneria o di ignoranza, in quanto non è certo colpa tua se non hai avuto occasione di studiare la lingua bretone; ha semplicemente cercato di far capire che le istruzioni in inglese non sono quell'inconcepibile sopruso che noi crediamo, ma bensì una scelta (peraltro motivata) delle software house. Mi sembra giusto che, vista la vastità del territorio sul quale vengono distribuiti i videogame, si scelga una lingua unica, che oltretutto è fra le più diffuse sul nostro beneamato globo e, come diceva giustamente Marcello, è anche la lingua della patria dei videogames. In fondo le software-house sono quasi riuscite a creare una cosa nella quale aveva fallito l'MSX: uno standard unico. Oltretutto le istruzioni italiane spesso sembrano scritte da un pecoraio medioevale e qui vorrei fare due citazioni da *Ghostbuster II*:

"Il posseggino ha un sussult in vanti", "Andando a vedere il film ti aiuterà". Io non ne posso più di cose tipo fucilazz, portaatrezzi, cartello di molletta... E non dimentichiamo i mitici calcio d'angolo e cartellino giallo! Capito o' cuncett' ? Detto questo spero di non aver offeso nessuno e sottolineo che non sono il segretario della Tatcher (si scrive così?) o aspirante professore di inglese, ma come ho sempre detto: chi non ha la intuizione si compri la bicicletta al posto del computer! Detto questo vi saluto

LETTERA FIRMATA

(n.d.r. c'è scritto proprio così)

P.S. A quando un servizio sui redattori con tanto di foto e schede segnaletiche?

Grazie per le tue chiarificazioni e per l'opportunità che mi offri per ritornare sull'argomento, ma io resto ancora della mia opinione. Sono daccordo se mi si dice che l'Amleto è più interessante se lo si legge in inglese perché l'autore lo ha scritto e soprattutto lo ha pensato in quella lingua; non sono daccordo se mi si dice che lo si può leggere "solo" in quella lingua, privando chi non la conosce bene (e dico "bene" perché le cose lette a intuito valgono quello che valgono), di uno dei più interessanti prodotti della letteratura inglese. I videogiochi valgono tanto? Si, se si pensa poi a cosa costano in lire. Ed è per questo, tornando al principe triste, che si fanno le traduzioni dall'inglese all'italiano e, strano ma vero, anche dall'italiano all'inglese (perché ci sono anche Dante, Manzoni, Leopardi ecc...). E posso garantirti che non ho mai trovato un monologo di Amleto tradotto in "Etere o non etere..." oppure "Estere o non estere..." Come mai? E qui il discorso si fa un po' più complesso.

A volte si ha l'impressione che il prodotto importato dall'estero venga buttato sul mercato senza curarsi troppo della sua qualità tanta è la sicurezza che sarà "comunque" acquistato. Io ti confesso che mi sono persino un po' stufato di spendere un sacco di soldi al bar per arrivare a capire come funzionano certi videogame e avanti di questo passo spero che comincino a stufarsi anche i clienti delle software-house. In fondo avere un prodotto migliore è un diritto di chi acquista anche se ha solo 13 anni e anche se il prodotto acquistato sono videogiochi e non sonetti danteschi. Vorrei poi ricordare anche a te, come ho già detto, che io non sono ancora diventato il cavallo di Pecos Bill! e che per quel che riguarda il servizio fotografico siamo in attesa che David Hamilton smetta di correre dietro alle ragazzine di 12 anni e decida di immortalarci in una cornice adeguatamente "flow".

LUCI DELLA RIBALTA

Il mio nome è Luca Lucente, questa non è la prima volta che vi scrivo, ma probabilmente non ricordate le mie missive (se mai le avete lette). Oggi 9

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Febbraio '90 mentre leggevo le lettere del K-Box ho deciso di scrivervi, il motivo è molto semplice, fate una rubrica della posta ASSOLUTAMENTE DEMENZIALE. Le prove di ciò sono evidenti, esse spuntano in tutti i K-Box di tutti i numeri di K. A mio avviso (correggetemi se sbaglio), la rubrica della posta dovrebbe servire come momento di informazione ulteriore e di colloquio con i lettori, invece nel vostro K-Box si avvicendano (escluse le dovute eccezioni) lettere di allucinati videogiocatori che sparano cazzate a destra e a sinistra su argomenti triti e ritriti (pirateria, diatribe fra sostenitori di diversi computer, pazzi compilatori di pagelle ecc...), oppure ci sono i soliti piantapolemiche che sparano contro tutto e tutti riuscendo solo ad abbassare ulteriormente il livello della posta. Mi rifiuto categoricamente di credere che quella che emerge dal K-Box sia la vera voce dei lettori di K. Adesso però non prendetemi per palloso, alcune missive fanno veramente sorridere quando sono ben pensate (bravo M.B.) solo che però alla lunga ci si rompono i coglioni a leggere certe cose. Proprio oggi, mentre leggevo il K-Box di febbraio (che è assolutamente al livello demenziale dei precedenti !!) mi è arrivata come un pugno nello stomaco la frase di CHICCO, ANDREA e MAX che riporto testualmente: " Vogliamo complimentarci per l'impostazione data alla rivista che sembra rivolta ad un pubblico più tecnico, più maturo, rispetto ad altre pubblicazioni del settore." AIUTO !! Meno male che hanno passato la trentina altrimenti chissà che scrivevano. Concludo con una esortazione a tutti i lettori: Esigete informazioni migliori e sensate, partecipate, fate sentire le vostre opinioni, ma soprattutto non scadete nella puerilità o nel conformismo. Alcuni spunti per sviluppare un dibattito potrebbero essere: perché la versione del più famoso creatore di giochi (lo STOS per ST della Mandarin software) non è ancora uscito in versione Amiga? Che fine hanno fatto i programmatori italiani di *Crimtown Dephts*? Perché Eric Matthews dorme con gli occhiali da sole?

P.S. Spero di non aver urtato o infastidito nessuno, se così fosse chiedo scusa, ma tengo a precisare che i pareri prima espressi non sono frutto della mente malata di un mitomane ma di un lettore fedele di K. Spero inoltre che la mia protesta giunga alle orecchie della redazione e non si perda fra i meandri delle poste italiane o si spenga dentro il cestino della cartaccia.

LUCA LUCENTE

"Fiat lux" (che non vuole dire che la Fiat è un lusso). Un nuovo astro lucente brilla nel firmamento dei nostri lettori. Sorvolando sulle tue critiche alla qualità delle lettere (che come potrai personalmente notare sono quello che sono) soddisfo immediatamente la tua sete d'informazioni sperando di soddisfare le tue ansie di sapere.

- Per quanto riguarda Crimetown Depths *la Mirrorsoft ha detto di aver accantonato definitivamente il progetto perché si sono resi conto che il gioco, oltre alla grafica, non aveva altro di interessante. Questo quanto dichiarato dagli inglesi.*

- Perché gli dà fastidio il buio e ha un debole per i Blues Brothers.

LA GENIAS E MYSTERE

Spett.le redazione

Il riferimento alla recensione del gioco *Mystere* da voi pubblicata nel numero di marzo di K vorremmo esprimere alcune considerazioni. Innanzitutto concordiamo quasi pienamente con i giudizi espressi dal vostro redattore ma vorremmo comunque "spezzare una lancia" a nostro favore, che non vuole essere una giustificazione, per spiegare la filosofia e gli obiettivi che ci siamo proposti con *Mystere*.

Consci del fatto che il soft non potesse essere minimamente paragonabile ai più "moderni" prodotti della Sierra o della Delphine abbiamo voluto lo stesso procedere alla pubblicazione per diversi motivi.

Il primo è stato quello di tastare il polso al mercato italiano per quanto riguarda i prodotti adventure ed in caso di esito positivo decidere se costituire un team specializzato della Genias nella realizzazione degli adventures.

La risposta degli utenti è stata estremamente positiva (più di 2250 copie vendute nella versione Amiga nel giro di un mese) con molte lettere e telefonate di ringraziamento per aver realizzato un adventure italiano anche se con una trama un po' scontata.

Questo successo (inaspettato!) ci ha convinti a costituire un team di programmatori e artisti con lo scopo di realizzare adventure in uno stile simile a quelli della Sierra/Delphine ed a questo scopo i programmatori hanno terminato in questi giorni uno speciale editor capace di sfruttare tutta la potenza di Amiga. L'editor permetterà di realizzare adventure in grafica Ham (senza le limitazioni dovute a colori contrastanti adiacenti), di spostare "fisicamente" gli oggetti da un posto all'altro e l'implementazione di sequenze animate e sonore in qualsiasi situazione di gioco.

Già due adventures, che verranno realizzati con questo sistema, sono in fase di sviluppo e saranno disponibili in autunno.

Il secondo motivo per cui abbiamo deciso la pubblicazione di *Mystere* è stato quello di dare un minimo di soddisfazione ai pochi programmatori italiani ed incentivare altri spesso demotivati perché traumatizzati da esperienze negative avute con altre software-house o per l'enorme gap tecnologico che debbono superare per arrivare a realizzare prodotti che si avvicinino appena a quelli esteri.

Per quanto concerne la recensione dissentiamo dove si paragona Mystere a certe vecchie avventure per Spectrum (delle quali alcune molto belle) e speriamo vivamente che si sia trattato di un attacco di nostalgia da parte del vostro redattore.

Certamente l'impostazione è quella classica (testo sotto, grafica sopra) apprezzata comunque da diverse generazioni di appassionati avventurieri, probabilmente la storia non sarà difficile da completare e si muore inavvertitamente (ma perché le altre avventure avvisano prima?) ma riteniamo, confortati dal successo di pubblico, che si tratti di un buon prodotto.

Distinti saluti.

Il Coordinatore della Genias
(Stefano Roda)

Siamo i primi a rammaricarci di aver dovuto dare un'insufficienza ad un gioco italiano.

K ha sempre cercato di sostenere la produzione di software italiana: siamo stati una delle due riviste (su cinque) a venire alla presentazione della Genias lo scorso anno a Bologna e l'unica a farsi vedere all'anteprima della Simulmondo un paio di mesi fa. Appena ne abbiamo l'opportunità non manchiamo di recensire i giochi delle case italiane (cosa che faremo più che volentieri anche con i futuri giochi della Genias) e posso garantire che li abbiamo sempre trattati meglio di quello che meritavano (Mystere compreso, che ci crediate o no).

Purtroppo, come rivista, il nostro unico referente è il lettore che acquista K e, sinceramente, il nostro giudizio su Mystere *non poteva essere diverso.*

Comprendiamo altresì, e condividiamo, le due motivazioni che vi hanno spinto a pubblicare il gioco nonostante non fosse, sono vostre parole, "minimamente paragonabile ai più 'moderni' prodotti della Sierra e della Delphine", ma avremmo una riserva sulla seconda motivazione: per dare un minimo di soddisfazione ai programmatori italiani forse non era necessario pubblicarlo a L.39000. Se fosse stato un gioco economico, probabilmente anche la nostra valutazione sarebbe potuta essere diversa.

Siamo comunque fiduciosi che l'esperienza maturata con Mystere *contribuirà a farvi sviluppare in futuro un gioco di "categoria Sierra" e non vediamo l'ora di poter assegnare un K-Voto ad un prossimo gioco della Genias.*

RA

AMERICAN'S GAMES

HOME COMPUTER E VIDEOGIOCHI

ECCEZIONALE OFFERTA
ESPANSIONE AMIGA 500
SOLO £129.000 + IVA

VASTO ASSORTIMENTO DI GIOCHI
PER AMIGA - ST - C64 - MSDOS - ZX

CARTRIDGES PER NINTENDO - SEGA - ATARI

VENDITA ANCHE PER CORRISPONDENZA
IN TUTTA ITALIA

VIA SACCHI 26 10128 TORINO - 011/548920

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

POTENZA PORTATILE DALLA SONY

La Sony ha presentato un prototipo di un "libro elettronico" portatile, un'unità del peso di mezzo chilo dotata di schermo a cristalli liquidi usata per mostrare le informazioni registrate su di un normale compact disc audio. Il Data Discman è stato mostrato al pubblico durante una mostra di tecnologie del futuro il mese scorso a Tokio. Anche se non è stato fornito alcun dato sui prezzi previsti, si è saputo che il Data Discman sarà impiegato per manipolare elettronicamente grandi quantità di testo scritto - come enciclopedie, elenchi del telefono o la Guida Galattica per Autostoppisti. Si prevede che svolgerà anche la funzione di drive per i CD audio.

Le tecnologie che vengono attualmente sviluppate per il Data Discman potrebbero portare ad una unità CDI multimediale portatile - capace di maneggiare audio, video, computer grafica e testo. La Sony spera di creare uno standard per questi "libri elettronici" annunciando il Data Discman già in questa prematura fase del suo sviluppo. Aspettatevi di vedere una versione definitiva del Data Discman nei negozi entro i prossimi due o tre anni.

Nel frattempo, la Sony ha anche annunciato un nuovo computer assolutamente rivoluzionario. Il Palm Top possiede un processore 68000, 2Mb RAM, e manca completamente di tastiera, utilizzando un sistema "a mano libera" che rende inutili tasti e mouse. Questo sistema capisce persino la calligrafia giapponese - compresi i tre complessi alfabeti Hiragana, Katakana e Kanji. Il Palm Top verrà prodotto in massa quest'estate, in modo da arrivare nei negozi giapponesi per Natale. Al momento non è stato annunciato alcun prezzo.

PRESENTATA LA CONSOLE DEL NUOVO MONDO

Come avevamo anticipato il mese scorso, la SNK, società produttrice di coin-op quali *Mechanized Attack* e *Ikari Warriors*, sta sviluppando una nuova console a 16-bit che promette di essere il miglior computer disponibile fra quelli che non possono collegarsi al cyberspace.

La console NEO-GEO (Nuovo Mondo) sfrutta un processore 68000 ed uno Z-80 come chip secondario. È in grado di lavorare con cartucce dalla incredibile capacità di 330 Megabit - fate voi il confronto con i 4 megabit (512K) delle cartucce Sega Megadrive. La NEO-GEO usa anche la tecnologia IC a circuiti integrati per registrare informazioni quali i punteggi dei giocatori. Questa capacità, accoppiata all'hardware grafico e sonoro utilizzato, darà al NEO-GEO la potenza di un coin-op in un'unità domestica - il sogno di ogni giocatore. Delle voci di corridoio suggeriscono che il NEO-GEO verrà impiegato contemporaneamente come macchina "da bar" e unità domestica.

La console verrà messa in vendita in Giappone alla fine del mese, ad un prezzo di circa 600.000 lire. La SNK pubblicherà inizialmente sei cartucce da 40 Megabit, ognuna delle quali costerà ben 270.000 lire. Queste cifre rendono il NEO-GEO il sistema domestico più costoso mai presentato. Stranamente la SNK non considera la cosa un problema e prevede 300.000 console e 1.2 milioni di cartucce vendute in Giappone entro i primi mesi del 1991.

Nel momento in cui siamo andati in stampa non erano disponibili né i titoli dei giochi previsti né le specifiche tecniche esatte del NEO-GEO - dal Giappone la SNK ha dichiarato: "Non siamo pronti a fornirvi le informazioni richieste. Vi faremo sapere qualcosa verso la fine della primavera". Aspettatevi altre informazioni sul NEO-GEO nei prossimi numeri di K...

CPC POTENZIATI IN SETTEMBRE

L'Amstrad lancierà tre nuove macchine da gioco - fra cui una console - basate sul diffusissimo computer CPC. La console dovrebbe costare all'incirca 200.000 lire.

Le specifiche tecniche dei CPC potenziati ed i loro prezzi al momento sono ignoti - nessuno ha ancora confermato ufficialmente l'esistenza di queste macchine - ma la loro esistenza è sicura grazie ad alcune conversazioni che K ha avuto con vari produttori di software. La Amstrad stessa non ha voluto commentare nel momento in cui siamo andati in stampa.

I CPC464 Plus, CPC6128 Plus e la console rimpiazzeranno le versioni dei CPC attualmente in vendita. Questi modelli tecnicamente migliorati dovrebbero presentare un processore più veloce, supporto hardware per la grafica - compresi sprite e scrolling hardware - tavolozza cromatica ampliata e sei canali di audio in stereo.

Le macchine della serie CPC Plus manterranno la compatibilità con il software già in circolazione - potranno però usare anche programmi su cartuccia. Le cartucce potranno contenere due Megabit di dati (256K) e costeranno fra le 40 e le 60.000 lire. Ci sono diversi titoli già in via di sviluppo ed entro settembre dovrebbe essere pronta una serie di giochi CPC su cartuccia.

LA TITUS PRODUCE UN GIOCO SU CDI

Anche se i lettori di Philips e Sony non saranno disponibili prima del '91, la Titus - la software house francese responsabile per *Crazy Cars* - ha prodotto uno dei primi giochi per questa apparecchiatura multimediale.

Titan, un puzzle game d'azione, era già stato pubblicato per tutti i computer l'anno scorso. La versione CDI è in lavorazione dall'estate scorsa e per realizzarla ci sono voluti quattro mesi, usando come base il codice sorgente originale su Macintosh. La versione CDI comprende delle migliorie audiovisuali rispetto ai suoi cugini per computer ed una nuova sequenza introduttiva. Potete persino scegliere fra una colonna sonora in stile classico o rock al ritmo della quale giocare.

Per sviluppare il gioco è stato speso più di mezzo miliardo - la Titus ha impiegato la workstation CDI basata su Macintosh della Interactive Support Group (ISG) dal costo di 30.000 dollari. In effetti, la Titus ha i diritti esclusivi sulla distribuzione dell'emulatore ISG CDI in Giappone. L'unico sistema rivale si basa su un computer Vax e costa oltre 100.000 dollari. Eric Caen, direttore dello Sviluppo alla Titus ha dichiarato a K, "Molti considerano il prodotto ISG come il perfetto emulatore di CDI". Società giapponesi come la Panasonic, la Technics e la Toshiba possono usare il sistema ISG per sviluppare i loro prodotti CDI nel prossimo futuro.

La Titus ha anche prodotto una versione di *Titan* per il computer a 32-bit CD-ROM FM Towns della Fujitsu (vedi il numero precedente di K) che viene venduta a circa 90.000 lire nei negozi giapponesi.

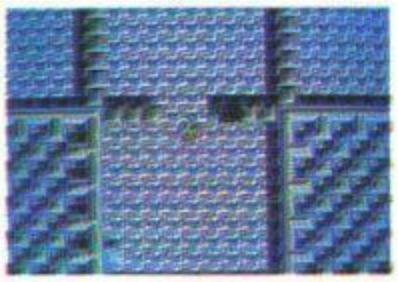
Parlando di divertimento interattivo su CD, Caen lamenta: "È importante essere i primi. Questo è il mercato del futuro. Al momento non ci sono progettisti di giochi o ingegneri in questo campo. Le piccole società avranno dei problemi per riuscire a finanziare i costi di studio e sviluppo".

Ora la Titus ha cominciato a lavorare su di un nuovo gioco basato su CD che verrà sviluppato nell'arco di 15-18 mesi. Il gioco ancora senza nome verrà scritto per parecchi sistemi, fra i quali l'FM Towns, il PC Engine e l'annunciato sistema CDI-Amiga. Il gioco sarà un misto di struttura in stile *Super Mario Bros* con grafica di qualità cinematografica prodotta da una società tipo la Pixar o la Industrial Light & Magic - entrambe produttrici di immagini in computer grafica ed ef-

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

fetti speciali cinematografici e televisivi. Le immagini ad alta risoluzione verranno passate ed elaborate su di un sistema Cray e trasferite al formato micro o registrate direttamente su CDV (Compact Disc Video) in versione CDI. Dice Caen: "Sarà uno dei giochi su CD più esaltanti..."



UN INTERFACCIA PER PC

Collega la porta parallela di un PC con l'entrata in linea di qualsiasi stereo o amplificatore.

Intersound Mdo è una comodissima interfaccia che vi consente di sfruttare al meglio il sonoro e la musica inserita nei videogiochi prodotti dalla Coktel Vision e della Tomahawk. Se avete un gioco per PC come *Skidoo* o *Asterix* (a proposito le recensioni sono proprio in questo numero) non dovrete più morire di invidia per gli effetti sonori prodotti da altri computer come l'Amiga.

Intersound Mdo è distribuito dalla CTO al prezzo di 69000 lire.

IL VOLO DEL DRAGO

La SSI, famoso produttore di software di simulazione strategica americano, pubblicherà il primo simulatore di drago del mondo il mese prossimo. *Dragon Strike* verrà distribuito in Europa dalla US Gold. Quelli della USG non ci hanno voluto dire molto del gioco, se non che fa parte della serie di prodotto della SSI basati su *Advanced Dungeons & Dragons* (AD&D) e che la visuale sarà quella che si ha cavalcando un drago (avete presente, no?). Come gli altri titoli della SSI, *Dragon Strike* verrà pubblicato prima in versione PC, subito dopo per C-64 e poi in ogni altro formato entro settembre.

La SSI sta anche lavorando su di un altro prodotto basato su un gioco della TSR. Il gioco di ruolo *Buck Rogers nel 25esimo secolo* uscirà per PC e C-64 a Natale e userà la stessa struttura di *Pool of Radiance*. La versione Amiga dovrebbe arrivare nei negozi nei primi mesi del '91. Non è stata prevista alcuna versione per ST, anche se la tanto attesa versione di *Pool* per ST dovrebbe uscire questa estate.

INTERFACCIA CON GLI STATES

• La Konami, una delle più grandi case produttrici di coin op e di cartucce per Nintendo del mondo, ha assunto una vera mamma per pubblicizzare i suoi giochi. Charlyne Robinson, mamma di due accaniti giocatori di Nintendo e laureata in psicologia dell'educazione, sta viaggiando per tutta l'America per conto della Konami offrendo consigli utili ai genitori preoccupati perché i loro figli passano troppo tempo davanti al video o perché ritengono diseducativi i videogiochi.

• La Meldac sta per pubblicare un gioco per Gameboy in cui "potenti alieni mangiauomini si aggirano nella città del Giappone feudale Heiankyo". *Heiankyo Alien* dovrebbe essere nei negozi statunitensi in maggio.

• Fra gli innumerevoli prodotti che nascono continuamente ispirandosi ai giochi Nintendo, in America troviamo anche un nuovo spettacolo sul ghiaccio intitolato "*Super Mario Bros* on Ice".

• La FCI ha presentato il gioco di ruolo della serie AD&D *Heroes of the Lance* per il NES Nintendo.

• *ATP* (Airline Transport Pilot) della Sublogic vi permette di pilotare un aereo commerciale Boeing 737, 747, 767 o un Airbus A300. *Flight Simulator: ATP* contiene più di 350 città americane con 25 aeroporti principali, generatore metereologico automatico, risposte dalla Torre di Controllo e sei tipi diversi di traffico aereo. La versione per PC costa 49.95 dollari.

• Il classico gioco della Ocean *Wizball* sta per essere pubblicato in versione Nintendo NES.

IL TECHNOIR CDI DI TITAN

Titan su CDI è stato sviluppato integralmente su una workstation ISG Macintosh CDI nel giro di quattro mesi. Il codice è stato scritto con un Macintosh IIcx sotto MPW con un hard disk da 600Mb e collaudato su un Macintosh con collegamenti SCSI JNMS per caricamenti veloci su un JNMS Philips. Il codice di *Titan* CDI occupa meno di 100K, oltre 5Mb di grafica e ben 120Mb di dati audio. La nave volante nella sequenza introduttiva è stata disegnata utilizzando parecchie utility di grafica 3D su un Macintosh IIcx. I file di Studio/8 sono stati convertiti in formato DYUV e CLUT. Le colonne sonore sono state composte su una tastiera W.30 della Roland e digitalizzate su Macintosh IIcx usando la scheda *Digidesign*. Il mixaggio audio è stato fatto con *Sound Designer*. I dati PCM sono stati convertiti ad ADPCM su Macintosh IIcx. Il sonoro nel gioco è in stereo di livello B. Il compact disc del gioco è stato compilato ed emulato su Macintosh IIcx usando la scheda ISG CDI e il software *Disc Builder*. Tutti gli attrezzi usati sono stati sviluppati dalla ISG e si basano su algoritmi originali o di pubblico dominio. Potete utilizzare sia il telecomando del CDI che il mouse per comandare il gioco, e il programma è compatibile con ogni monitor a 625 linee. Le versioni attualmente disponibili del gioco sfruttano il lettore JNMS Philips. Il direttore del progetto è stato Regis Bridon, il software è di Lee Chidgey, l'emulazione del CDI di Jim Bumgardner e la scheda hardware CDI è di Vincent LeChevalier.

UNA TRASMISSIONE ELETTRONICA

I videogiochi sul televisore non sono certo una novità, ma i videogiochi *in* TV sono una moda piuttosto recente. Ma cominciamo dal principio: negli ultimi mesi si sono moltiplicate le trasmissioni televisive relative a videogiochi, computer ed informatica in generale. Dopo una fase sperimentale che ha coinvolto in una serie di tentativi coraggiosi alcuni nomi noti dell'editoria del divertimento elettronico, è sempre più facile sintonizzarsi su un qualche programma relativo al nostro amatissimo mondo dei giochi elettronici. Una delle trasmissioni in questione è "Angoli", un "contenitore" in diretta all'interno del quale viene presentata la rubrica "Tuttocomputer Giovani", condotta da Riccardo Panza, Stefano Serafin, Corrado Toscano e Stefano Beretta, tutti di età inferiore ai 18 anni e appassionati di computer e informatica. Il programma tratta di videogiochi, ma anche di robotica e notizie di hardware.

Nei progetti per il futuro di "Tuttocomputer Giovani" c'è una rubrica in cui verranno presentati i lavori di ragazzi e ragazze dediti alla programmazione, che abbiano realizzato qualcosa di interessante con il loro computer, dai giochi alle utility o i programmi gestionali. Se siete interessati a partecipare, potete scrivere a:

TUTTOCOMPUTER GIOVANI
ANTENNATREVIA PER BUSTO 15
20025 LEGNANO

Chi di programmazione invece non sa nulla e vuole solo divertirsi con una trasmissione un po' diversa, può sempre sintonizzarsi su Antennatre il mercoledì, dalle 17.45 alle 18.

Abacus alla Fiera d'Aprile

La vita dei milanesi è quasi ossessionata dalle fiere: nei padiglioni dell'apposito complesso si succedono settimanalmente mostre ed esposizioni commerciali dei prodotti più diversi (recentemente c'è stata persino una fiera quasi interamente dedicata a mega-vasche per idromassaggio di dimensioni ciclopiche, con rubinetti d'oro, ecc...), ma per tutti gli altri la Fiera di Milano è la "Campionaria", piena di macchine incredibili e bar dai prezzi stratosferici.

La Grande Fiera di Aprile, che quest'anno si svolge fra il 21 e il 29 del mese, offre una interessante novità, costituita dalla mostra-mercato Abacus, interamente dedicata all'informatica di consumo.

Abacus si svolgerà su due piani del Padiglione 14: al primo saranno esposti i prodotti, mentre al secondo sarà possibile acquistare ciò che vi interessa... o quasi. Oltre a computer, videogiochi, telefoni, fax, interfacce ed elettrodomestici saranno infatti esposti anche oggetti molto particolari o costosi. Qualche esempio? Beh, che cosa ne dite di sistemi esperti per il turismo o le pratiche burocratiche, o i videocataloghi per musei o ancora i terminali per gli acquisti telematici e la gestione finanziaria elettronica?

Non fate quelle facce: anche se i videogiochi sono bellissimi, ci sono molte applicazioni dell'informatica affascinanti quanto le battaglie spaziali di *Xenon II* o le avventure fantasy di *Curse of the Azure Bonds*. Se ne avrete la possibilità, visitando Abacus scoprirete un mondo interessantissimo... tanto più che alla mostra parteciperemo anche noi di K. Ci vediamo a Milano!

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

NINTENDO NEWS

• Con una sconcertante rivelazione i Bros, famoso complesso adorato da miriadi di ragazzine, hanno ammesso di giocare con le console Nintendo. La prossima volta che andate ad un loro concerto, potreste vedere Matt Goss con un Gameboy in mano!

***La nuova faccia dei* Mario Bros?**

• Fra i giocatori Nintendo troviamo una lunga lista di star cinematografiche: Tom Cruise, Robin Williams, Tom Hanks, Michael J Fox, Kurt Russell, Jeff Goldblum, Goldie Hawn, Matthew Broderick, Whoopi Goldberg, Don Johnson, Robin Givens (la ex-moglie di Tyson), Henry Winkler (il grande Fonzie!) e Bruce Willis.

• Se come il nostro IUR non amate tanto il joypad Nintendo, abbiamo buone notizie per voi. Sono in arrivo una serie di joystick, tutti distribuiti dalla Mattel.

Il Max dispone di un pulsante direzionale a 360º e di un pulsante Turbo. Il primo permette di muoversi in 8 direzioni e quindi di giocare in modo molto più preciso; il secondo di attivare il fuoco a ripetizione.

L'Advantage è invece un joystick da sala giochi con regolatore Turbo e pulsante "slow-motion" per rallentare l'azione quando è troppo veloce per i vostri gusti.

Infine, dalla Akklaim è in arrivo un Remote Controller ad infrarossi per poter giocare senza fili entro un raggio di 10 metri dalla console.

Prezzi e tempi di distribuzione non sono ancora stati definiti.

• Dall'estero, arriva invece notizia di un mirino telescopico addizionale per la pistola *Zapper* con un ottica sovradimensionata targato Quickshot. A quando in Italia?

Il mirino telescopico della Quickshot - diventerete dei killer infallibili?

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

K ON THE ROAD A NIZZA

La presentazione europea della Mirrorsoft è diventata ormai un appuntamento annuale. Dopo Amsterdam, quest'anno è stata la volta di Nizza (a proposito: è una bellissima città e vale veramente la pena di visitarla se siete da quelle parti). La Mirrorsoft al completo era presente all'appuntamento per coccolare i giornalisti europei e presentare le prossime uscite. Cosa bolle in pentola?
Secondo il nostro inviato Riccardo Albini, molta roba...

La quantità e la qualità (per ora accettata sulla base di semplici demo) dei prossimi titoli della Mirrorsoft e delle case ad essa collegate sono, se possibile, ancora più impressionanti di quelli dell'anno scorso. Tanto per cominciare, la Mirrorsoft sta acquisendo i migliori gruppi di programmazione inglesi: si è infatti aggiudicata i prossimi giochi di due importanti team di sviluppatori: Realtime e Vektor Graphics.

Cominciamo quindi proprio da queste due ultimissime novità, senza perderci in altri preamboli, poiché le cose di cui parlare sono tante e lo spazio è tiranno.

A Nizza la Mirrorsoft ha annunciato un accordo con la Vektor Graphics, responsabile dell'ottimo Fighter Bomber, per la realizzazione di *Killing Cloud*, un gioco d'avventura-azione futuristico che verrà pubblicato entro l'anno dalla Imageworks per Amiga, ST e PC.

Killing Cloud è ambientato a San Francisco, all'inizio del XXI secolo. La città è minacciata da una nube tossica che ha già decimato metà degli abitanti. Come membro della decimata polizia di San Francisco dovete risolvere il mistero della nube assassina - come è arrivata, chi l'ha mandata? - e cercare di salvare i sopravvissuti.

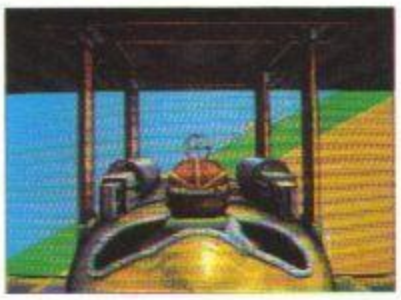
Ambientato sullo sfondo di una città preda della delinquenza organizzata, il vostro primo compito è quello di rintracciare i capi dei Black Angel e fermare la nube. *Killing Cloud* utilizzerà le sofisticate tecniche sviluppate per le simulazioni di volo, integrandole nel programma invece di costruire il gioco attorno a queste tecniche.

Nel 1990 l'Imageworks conterà anche sull'apporto della famosissima Realtime, già autrice di Carrier Command. Il loro prossimo programma si intitolerà *Duster* e sarà ambientato in una colonia agricola sul pianeta Heaven nel 3800 D.C. La colonia non è un luogo così idilliaco come potrebbe sembrare dal nome ("Heaven" in inglese significa paradiso, N.d.R.). Data la sua estrema vicinanza al sole, le forme di vita indigene hanno un'elevato tasso di mutazione. Queste forme mutanti distruggono i raccolti e, come molti altri parassiti, hanno sviluppato una forte resistenza ai normali insetticidi. Per questo, vengono assoldati esperti specializzati nell'opera di disinfestazione, chiamati Duster.

Killing Cloud.

Duster conterrà le superlative routine in grafica vettoriale piena 3D che hanno resa famosa la Realtime. C'è inoltre una sezione GdR nella quale l'autore deve attendere ai problemi di vita quotidiana e aggiudicarsi i contratti più vantaggiosi. *Duster* verrà pubblicato per tutti i formati a 16-bit.

Un'altro titolo estremamente interessante è *Riders of Rohan*, basato in parte sulla famosa trilogia de "Il Signore degli Anelli" di J.R.R. Tolkien.


Wings.

RoR è un wargame strategico diverso dal solito: contiene infatti molti sotto-giochi e diverse sezioni arcade, oltre a dell'ottima grafica che si sposa con la natura altamente visuale del libro.

Riders of Rohan è stato ideato dalla australiana Beam Software, che detiene i diritti della trilogia de "Il Signore degli Anelli" direttamente dagli eredi Tolkien, ed è stato scritto dalla casa di software americana Spinnaker (toh, chi si rivede, N.d.R.). Il gioco sarà disponibile inizialmente per PC con le versioni Amiga, ST e Mac a seguire. Dato che *Riders of Rohan* copre solo una parte della trilogia tolkeniana, è probabile che si tratti del primo di una serie di giochi basati sul capolavoro di Tolkien.

Un'altra licenza, questa volta ispirata ad un film, è *Back to the Future II*. Il programma cercherà di "catturare la dinamicità, l'azione e l'umorismo del film" (che non mi è piaciuto per niente, a differenza del primo, N.d.R.), offrendo una rappresentazione grafica di qualità delle scene del film, un'area di gioco a scorrimento diagonale e tanta azione arcade.

Si tratta della prima licenza cinematografica della Imageworks, ma non sarà di certo l'ultima, visto che la casa inglese si è già aggiudicata i diritti di "Back To The Future III", le cui riprese sono attualmente in corso in California.

A proposito di *BTTF II*, la Mirrorsoft ha annunciato che inizierà a sviluppare giochi per la console Sega Master System. I primi tre programmi che verranno convertiti sono *BTTF II* e i due successi dei Bitmap Brothers, *Speedball* e *Xenon II*. Siamo curiosi di vedere come riusciranno a convertire *Xenon II* per una macchina a 8-bit.

Per quanto riguarda i titoli delle case di software distribuite in Europa dalla Mirrorsoft, finalmente anche i possessori di un PC potranno avventurarsi nei cunicoli di *Dungeon Master*. La FTL ha infatti terminato la realizzazione di *Dungeon Master* per PC, per il quale la FTL ha approntato un adattatore che migliorerà gli effetti sonori dell'hardware. Tale adattatore verrà distribuito in edizione limitata insieme al gioco. Per il resto *DM* è identico alle versioni per Amiga e ST.

La Cinemaware ha annunciato i due sport che seguiranno il basket nella serie *TV Sports*: il prossimo sarà il baseball (di cui potete vedere una schermata su queste pagine) e subito dopo seguirà il pugilato. Prevedendo che con questi due giochi si arriverà al 92, è possibile pensare all'hockey (il quarto sport americano) per il 93 e -chissà - magari al calcio nel '94, giusto in occasione dei Mondiali che si svolgeranno in USA. Queste, ovviamente, sono solo ipotesi...

Confermato è invece il prossimo titolo non-sportivo della Cinemaware: si chiamerà *Wings* ed è, a detta della Cinemaware, una simulazione di volo facile da giocare senza le decine di comandi da tastiera né i manuali enciclopedici che contraddistinguono i giochi di questo genere. *Wings* è ambientato durante la 1ª Guerra Mondiale e offre oltre 240 missioni di volo, tra cui duelli con diversi tipi aerei nemici (compreso quello del famoso Barone Rosso), missioni di scorta e di ricognizione e missioni di abbattimento di palloni aerostatici e dirigibili.

Battlemaster.

La scelta è illimitata, ma non la vostra possibilità di sopravvivere: la media di sopravvivenza per un principiante nella 1ª Guerra Mondiale era di sole tre settimane, mentre per vincere in questo gioco dovete restare in servizio per tutti i quattro anni della guerra. La grafica e il sonoro sono nella tradizione Cinemaware, tanto quanto il dettagliato background storico.

Dalla PSS è invece in arrivo *Battlemaster*, un gioco che viene definito come il più bel GdR mai realizzato, graficamente parlando. Il gioco, che combina appunto una trama da GdR con elementi strategici e grafica da arcade, è ambientato in uno strano mondo abitato da quattro razze: nani, elfi, uomini e orchi. Ciascuna razza custodisce una parte di una gemma che deve essere ricomposta per evitare che il mondo cada nel più completo disordine.

Le gemme sono incastonate nelle corone dei Re di ciascuna razza e quindi il compito non è dei più semplici. Fortunatamente, per portare a termine l'impresa avete a disposizione un intero esercito. *Battlemaster* presenterà forti elementi strategici che daranno una nuova dimensione a questo tipo di gioco, mentre la grafica dovrebbe stimolare un maggior numero di giocatori rispetto a quelli solitamente attratti da questo tipo di gioco.

La Spectrum Holobyte sta lavorando all'erede di *Falcon*, che sarà intitolato *Flight of the Intruder*. *FOTI* conterrà tutto il realismo e l'autenticità del suo predecessore combinati con un completo gioco di strategia.

Basato sul libro omonimo, il programma è ambientato durante la campagna Linebacker del 1972 nel Vietnam del Nord e presenta uno scenario militare completo. I giocatori possono scegliere di pilotare un A6 Intruder o un F4 Phantom oppure decidere di controllare la missione da una portaerei. A differenza dei simulatori di volo sul mercato, c'è notevole interazione tra i vari aerei: i giocatori possono, per esempio, venire in aiuto di un aereo amico che si

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Back to the Future II.

trova nei guai o possono venir soccorsi da altri aerei se si trovano sotto l'attacco dei Mig vietnamiti.

Il successo viene misurato in base all'esito globale della missione e al numero di mezzi ritornati sani e salvi alla base. La sopravvivenza del singolo, benché importante, non è l'unica misura del successo. *Flight of the Intruder* verrà pubblicato dalla Spectrum Holobyte per Amiga, ST e PC.

Nella grande famiglia della Mirrorsoft è entrata a far parte anche la Millennium, la nuova etichetta della Logotron. Il primo titolo si chiamerà *Kid Gloves ed* è stato presentato con un simpaticissimo mini guantone da boxe. La recensione completa la troverete sul prossimo numero di K. Per il momento possiamo anticiparvi che è un gioco a piattaforme che inizia nella giungla della Amazonia e vi porta in atmosfere particolari come quelle della West Coast ai tempi della psichedeliaanni 60. Ricorda molto *Bombjack* e ha unla giocabilità da *Rick Dangerous*. Un altro gioco a piattaforme in stile giapponese tipo *Bubble Bobble* e *New Zealand Story* è *Cloud Kingdoms*. Diversamente da *Kid Gloves* che sarà realizzato solo per Amiga e ST, *Cloud Kingdoms* sarà disponibile anche per C64 e PC.

La Millennium ha in previsione l'uscita di altri due titoli per ST,

Flight of the Intruder.

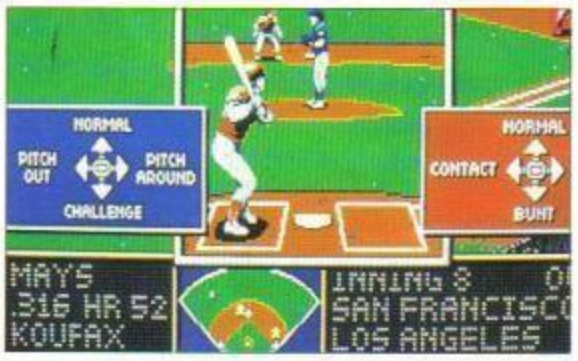
Amiga e PC entro l'estate. *Resolution 101* è un velocissimo simulatore di un veicolo del futuro con una grafica 3D a vettori ed è sviluppato dall'Astral Software, quelli di *Archipelagos*.

Duster

Sempre con grafica vettoriale in 3D è *ThunderStrike*, un gioco arcade ambientato nel futuro su una Terra ormai controllata dai network televisivi e dall'industria bellica (non ci vuole neanche tanta immaginazione per sapere come sarà!) La Millennium sta inoltre studiando con dei partner americani anche giochi per le console portatili e non.

Infine, per tornare ai giochi di ambientazione militare, la Mirrorsof ha annunciato di aver acquisito i diritti del romanzo "Red Phoenix" di Larry Bond, co-autore con Tom Clancy del libro "L'uragano rosso". "Red Phoenix" è ambientato durante una seconda guerra di Corea e il suo autore, Larry Bond, è uno dei massimi esperti mondiali di simulazioni militari: ha disegnato il gioco da tavolo *Harpoon*, oltre ad aver contribuito alla realizzazione di *Harpoon*, il computer gioco.

Come potete vedere, il 1990 sarà un anno interessantissimo per quanto riguarda la Mirrorsoft e non si è parlato affatto di CD-ROM e nuove tecnologie perché per ragioni tecniche la Mirrorsoft ha deciso di rinviare il discorso su questi argomenti al prossimo European Computer Trade Show di Londra. Quindi restate in ascolto...



TV Sports: Baseball.

BITMAP BROTHERS: NUOVI PROGETTI

Il Bitmap Brothers stanno dando gli ultimi ritocchi al loro prossimo gioco, *Cadaver*, la cui uscita è prevista per maggio, ma nel frattempo hanno annunciato di aver cominciato la lavorazione di un nuovo progetto, la cui uscita è prevista per il prossimo autunno.

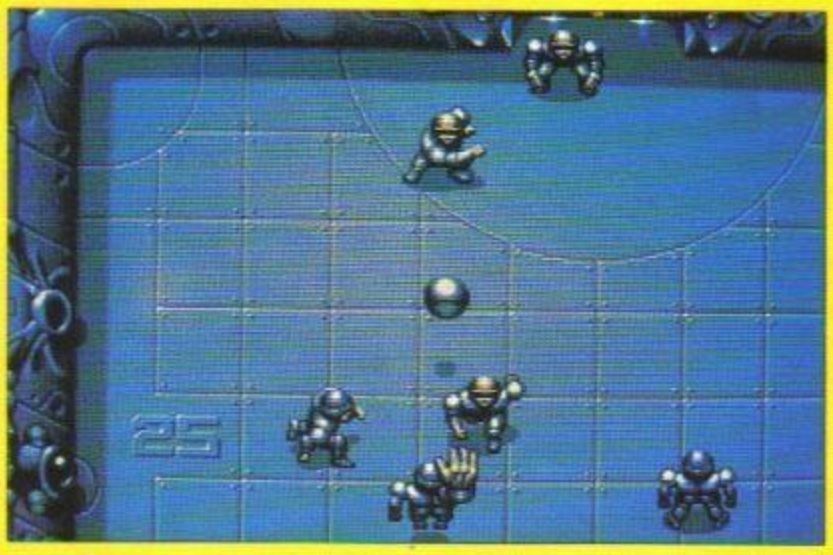
Tale progetto si chiamerà *Speedball II* ed è, ovviamente, il seguito del pluri-premiato *Speedball*, il gioco che consacrò definitivamente i Bitmap Brothers e li impose definitivamente all'attenzione della critica e del pubblico come uno dei migliori team di programmazione per macchine a 16-bit .

Perché un nuovo *Speedball*? "Quando sviluppi un gioco c'è sempre un numero di cose che non metti dentro o perché non funzionano o perché non hai tempo. Ad un certo punto devi dire basta, devi darti una scadenza", risponde Eric Matthews davanti a un bicchiere di Santa Monica al tavolo del bar del Beach Regency di Nizza.

"Inoltre, sono successe un mucchio di cose da quando abbiamo sviluppato il gioco: ad esempio, è uscito *Kick Off*. *K.O.* è un ottimo gioco e contiene alcune idee che potevano funzionare ottimamente con *Speedball*. Ora non è che pensiamo di copiare *K.O.*, ma crediamo di poter usare alcune delle idee sviluppate in *K.O.*, come ad esempio l'idea del campo in 'grandezza naturale'. Poi, da quando è uscito *Speedball* un sacco di gente ci ha suggerito delle possibili modifiche che avrebbero potuto migliorare il gioco. È successa la stessa cosa anche quando sono venuto a Milano per il SIM.

"Ci abbiamo pensato un po' finché ci siamo resi conto che lo si poteva migliorare. È un po' come con *Xenon* e *Xenon II*. *Xenon* era un buon gioco, *Xenon II* era meglio. È lo stesso tipo di gioco, ma abbastanza diverso da essere un passo avanti. Si può dire la stessa cosa di *Speedball* e *Speedball II*.

"Sicuramente il campo di gioco sarà più grande, ma dobbiamo ancora decidere tutti gli altri particolari: ci lavoriamo soltanto da un paio di mesi. Sarà simile a quello di *K.O.*



Speedball II

scorrerà nelle otto direzioni. Non sappiamo ancora se ci metteremo o no un radar, dipenderà dalla grandezza del campo e dal fatto se si potrà o meno capire dov'è il resto della tua squadra. Ci saranno 7 o 9 giocatori, ma anche questo dipenderà dalla grandezza del campo. Queste sono alcune delle cose che vorremmo fare, ma dobbiamo prima provarle, perché se cambi i parametri magari cambia la giocabilità.

"Ci sarà anche la possibilità di scegliere i giocatori in base alle loro abilità. C'è già qualcosa del genere in *Speedball*, ma cercheremo di svilupparlo ulteriormente, cosicché il giocatore sia in grado di selezionare la propria squadra scegliondela tra i vari atleti a sua disposizione. Il giocatore avrà un tot di soldi di partenza e dovrà decidere come spenderli: uno magari vorrà un buon attaccante perché ha deciso di adottare una tattica offensiva, mentre un altro preferirà un buon difensore perché preferisce giocare di rimessa. In *Speedball* tutti i giocatori erano uguali, ma in *Speedball II* ogni giocatore sarà unico: un difensore sarà ad esempio più abile nei placcaggi, un centrocampista avrà una maggiore potenza di lancio, un attaccante potrebbe muoversi più velocemente o avere più abilità nel maneggiare la palla. Quindi uno può mettere insieme la squadra che vuole, come se fosse una specie di GdR: si potranno anche fare sostituzioni a metà partita e cose di questo genere. La struttura di gioco sarà più o meno identica, ma faremo in modo che gli attributi del singolo giocatore abbiano maggiore effetto sulla partita.

Non abbiamo ancora stabilito se sarà possibile decidere gli schemi di gioco come in *Player Manager*, perché non sappiamo quanto strategico vogliamo farlo per paura di rovinarne la giocabilità. Sicuramente una cosa che faremo sarà il cambio di campo, perché chi gioca verso l'alto è avvantaggiato. Cercheremo anche di rendere più importanti i gettoni rotanti e le lettere, perché in *Speedball* molti giocatori non si preoccupavano per niente di questi bonus e pensavano soltanto a segnare".

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

IPER ANTEPRIME

K INVESTIGA SU DUE PIONIERI DELLA PROGRAMMAZIONE DI IPERGIOCHI.

Potranno i programmatori di giochi diventare presto ricordi del passato? K riunisce due team di realizzazione convinti che in futuro i giochi saranno programmati dai progettisti grazie alla notevole potenza dei "motori ipermediali" che sostituiranno il codice macchina e le routine in Assembler..

Il nome "Fergus McNeil" potrà ricordare qualcosa ad alcuni di voi. Tempo addietro, quando le avventure testuali erano ancora di moda, Fergus era il progettista di giochi che sfruttava al meglio il generatore di adventure *The Quill*, creando con esso giochi come *The Boggit*, *Robin of Sherlock* e *Bored of the Rings*.

Il suo attuale progetto è *Psychokiller* - il secondo ipergioco realizzato nel Regno Unito (il primo a raggiungere i negozi sarà *Herewith the Clues*, della CRL - vedi pag. 23). Il gioco è stato creato utilizzando lo stesso sistema di sviluppo (l'EGADS) impiegato in *Herewith the Clues*, ma Fergus si è trovato di fronte a una sfida molto più grande: lo scenario per il gioco della CRL era già pronto; Fergus ha dovuto crearne uno inedito.

La cosa non è così semplice come sembra. Per prima cosa ha dovuto affrontare problemi simili a quelli del regista di un film. Il materiale visivo ha dovuto essere registrato, digitalizzato e "montato" all'interno del gioco nella giusta sequenza. Questo implica spese addizionali, ricerca delle immagini più adatte per una data locazione e una notevole quantità di stress in più.

Poi dovete assumere il ruolo di tecnico del suono. Se volete sfruttare al massimo le possibilità del multimedia dovete assemblare i dati audio nel miglior modo possibile. Finalmente potete tornare al vostro ruolo di programmatore ed utilizzare l'EGADS per unire assieme tutte le parti.

Naturalmente, ciò significa che prima avete indossato le scarpe di sceneggiatore realizzando lo storyboard dell'intero gioco. Facile, eh?

"No, niente affatto," dice Fergus, "ma il sistema EGADS è ottimo ed il suo potenziale enorme. Fino ad oggi i sistemi venivano creati avendo in mente un certo tipo di prodotto finito; EGADS, al contrario, non sembra avere limiti. Questa è una faccia della medaglia. L'altra faccia però è rappresentata dalla libertà che il sistema lascia al progettista - una libertà così grande che all'inizio può spaventare, ma anche una sfida che non può essere rifiutata.

Sistemi come questo sono molto facili da utilizzare. Per imparare ci vogliono dieci minuti - ma una volta che vi siete impadroniti del miglior modo di sfruttare il loro potenziale l'intero processo di creazione diventa una grande sfida".

È UN RECORD

Alasdair Scott-Godard, programmatore di software alla Pergamon Compact Solutions (PCS, vedi box) ed ideatore del progetto *The Guinness Book of Records*, ha idee molto simili a proposito del nuovo sistema.

"Non avete visto ancora niente" dichiara, "ma il guaio è che non sappiamo cosa ci sarà da vedere! Qualunque cosa accada, comunque, dovremo rivedere da capo le nostre idee riguardo al divertimento su computer".

Sebbene occorrerà ancora qualche tempo prima del definitivo sviluppo, le implicazioni dell'avvento degli ipermedia nel mondo dei giochi iniziano a farsi sentire. Aspettatevi tra non molto un iperaumento dell'attività.

AVVENIMENTI OSMICI

Giochi come *Cosmic Osmo* devono ancora avere un grosso successo in Europa, ma è solo questione di tempo. Che cosa comportano questi giochi? E perché sono così importanti? Potete scoprire molte curiosità sugli ipermedia in questo numero di K leggendo la nostra iperguida alle pagine 19-21 Fondamentalmente, un ipergioco è un prodotto che collega insieme moltissimi elementi differenti per creare una rete di schermate video, effetti sonori, informazioni testuali e perfino moduli separati di programma in linguaggio macchina.

Le grandi delusioni per gli appassionati di giochi al momento sono: la scarsità dell'animazione e il gran numero di dischetti necessari per immagazzinare un prodotto decente. La tendenza cambierà non appena il CD-ROM raggiungerà una diffusione accettabile. Il recente annuncio della Commodore riguardo a un Amiga dotato di CD-ROM, insieme al basso costo dell'Headstart CD-ROM PC sono perciò notizie particolarmente importanti per i programmatori di giochi.

Avete il software - presto avrete la tecnologia.

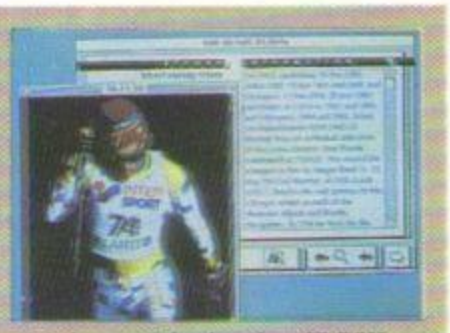
PSYCHO KILLER

Psychokiller è stato creato con il proposito di essere un horror di quelli che fanno rosicchiare le unghie. "È un horror alla John Carpenter, con un tocco di Hammer", spiega Fergus. La vostra auto si guasta mentre siete in mezzo al nulla, ed una serie di sinistri presagi preludono alla comparsa di un killer psicopatico.

A causa di una carenza di personale nel reparto "casting", il Killer Psicotico in realtà possiede una notevole rassomiglianza con Fergus McNeil. Il gioco è ancora in fase di sviluppo, ma utilizzerà circa 100 videate digitalizzate e numerosi spezzoni sonori, pure digitalizzati.

Il gioco manca di sequenze animate, dato che il sistema di produrle non è ancora stato introdotto nell'EGADS. Appena sarà possibile, Fergus spera di cimentarsi nella realizzazione di un ipergioco interamente animato utilizzando per il movimento la tecnica del "Rotoscope". Impiegata anche nel film *Il Signore degli Anelli*, questa tecnica prevede l'uso di immagini digitalizzate dei soggetti sulle quali viene "dipinta" l'immagine finale.

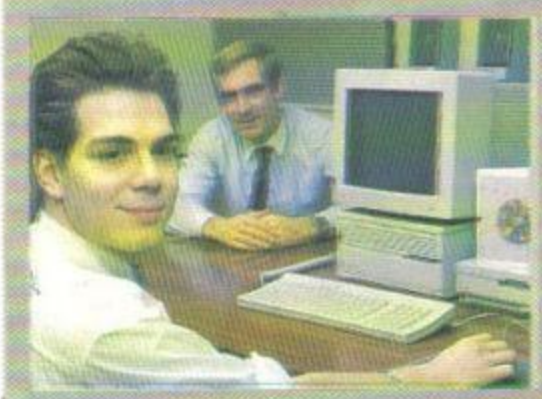
IL CD-LIBRO DEI PRIMATI



Il Guinness dei primati su CD-ROM – la tecnica interattiva sarà presto utilizzata per lo sviluppo dei giochi.

Mirrorsoft. Oggi è un nome familiare, vivido nella memoria per essere la ditta che sta dietro ad alcuni prodotti su licenza statunitense come *Defender of the Crown* o *Dungeon Master* oppure a *Xenon II* della Imageworks. Quello che è meno noto è che la Mirrorsoft divide i suoi uffici con la Pergamon Compact Solutions. Queste società hanno recentemente annunciato un accordo per la costituzione di un nuovo laboratorio di sviluppo dedicato ai multimedia, che vedrà un investimento di 5 milioni di sterline. È la notizia più eclatante dell'anno per i programmatori di giochi del Regno Unito.

Fondamentalmente questo significa che per la prima volta una società di software inglese specializzata nel campo dei giochi avrà la possibilità di lavorare fianco a fianco con esperti in CD-ROM e CD. La PCS ha già impiegato nella sua versione interattiva del *Guinness dei Primati* molte tecniche che verranno utili nella creazione dei giochi. Secondo Jim McKonochie, boss della Mirrorsoft, la decisione di compiere passi verso la tecnologia CD "...è molto simile alla decisione presa 5 anni fa di concentrarsi sul software per 16-bit. È stata una bella scommessa, ma i risultati ci hanno dato ragione. Abbiamo preso una decisione simile per crearci uno spazio nel settore dei multimedia".



Jim McKonochie e Alasdair Scott-Godard della PCS: alla ricerca del futuro dei giochi.

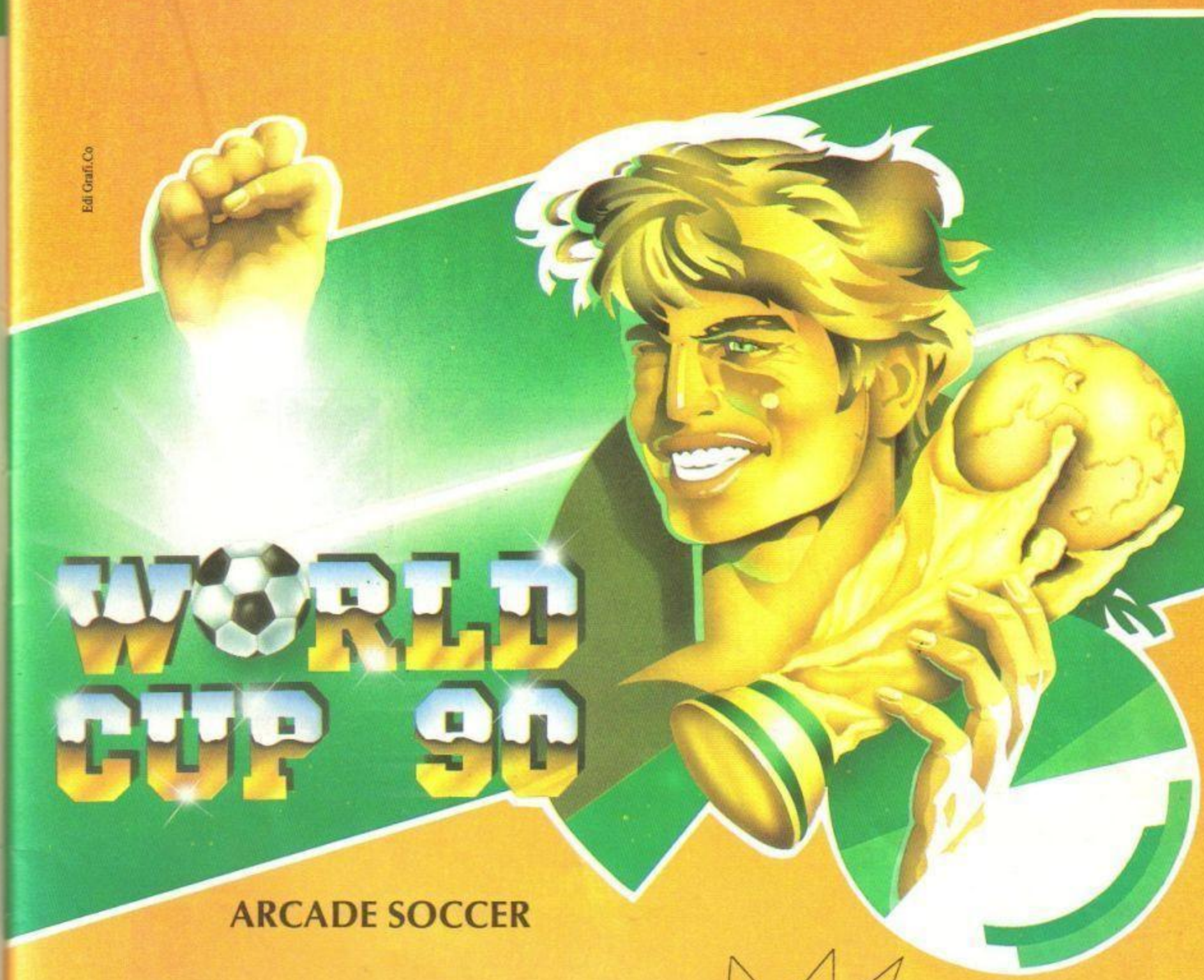
Vi terremo regolarmente informati nel corso di quest'anno sulle novità riguardanti questo settore emergente e sulle sue implicazioni nel campo dei giochi.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

IL PRIMO CALCIO DEGLI ANNI 90



ARCADE SOCCER

FINALMENTE!

Il 1° gioco del calcio che ti permette di fare veramente di TUTTO:
Colpi di testa, scivolate, rovesciate, falli, rigori (in soggettiva), sostituzioni, ecc.

- **Grafica con scroll veloce e fluido.**
- **Più di 200 fotogrammi d'animazione per ciascun giocatore.**
- **Elevata velocità di gioco.**
- **Musica ed effetti sonori campionati su 4 canali (anche su C-64).**
- **Gioco da 1 a 8 giocatori.**
- **Differenti tattiche di gioco per ciascuna delle 24 squadre.**

Inizia a vivere l'atmosfera dei mondiali giocando in «tempo reale» contro le 24 squadre antagoniste negli stadi italiani prescelti.

FANTASTICO!
La versione Amiga permette il gioco simultaneo di 4 giocatori (4 joystick) con la speciale interfaccia brevettata da Genias

Disponibile per:

Commodore 64
Amiga
Atari ST
Ms-Dos compatibili

DISTRIBUITO IN ESCLUSIVA PER L'ITALIA DA:
SOFTEL SRL VIA A. SALINAS, 51/3 00178 ROMA
Tel. (06) 7231811 (anche fax) 7231812

Genias

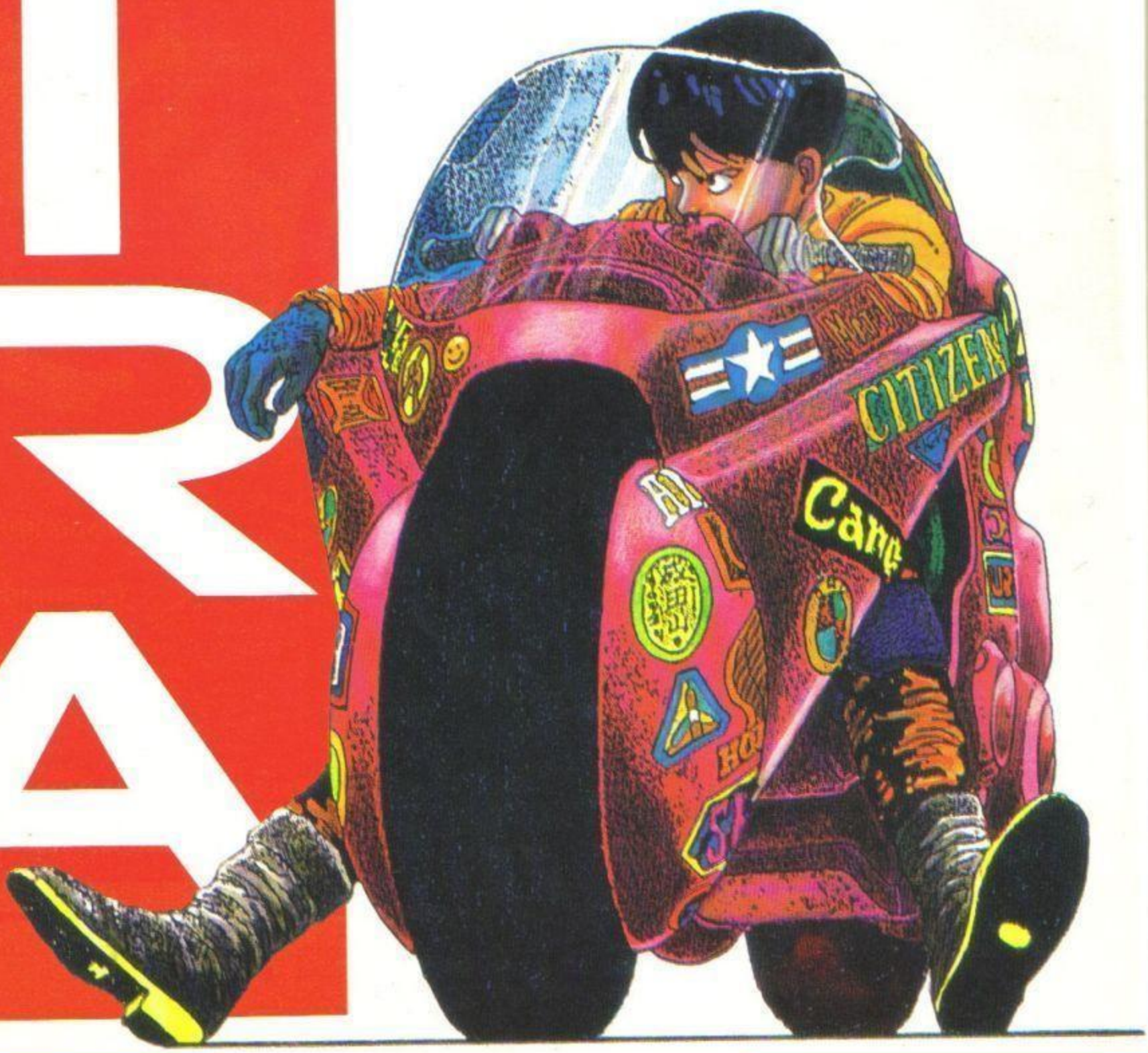
http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

FINALMENTE IN EUROPA IL FAMOSO FUMETTO!

IN EDICOLA A L.4.500

Glénat ITALIA



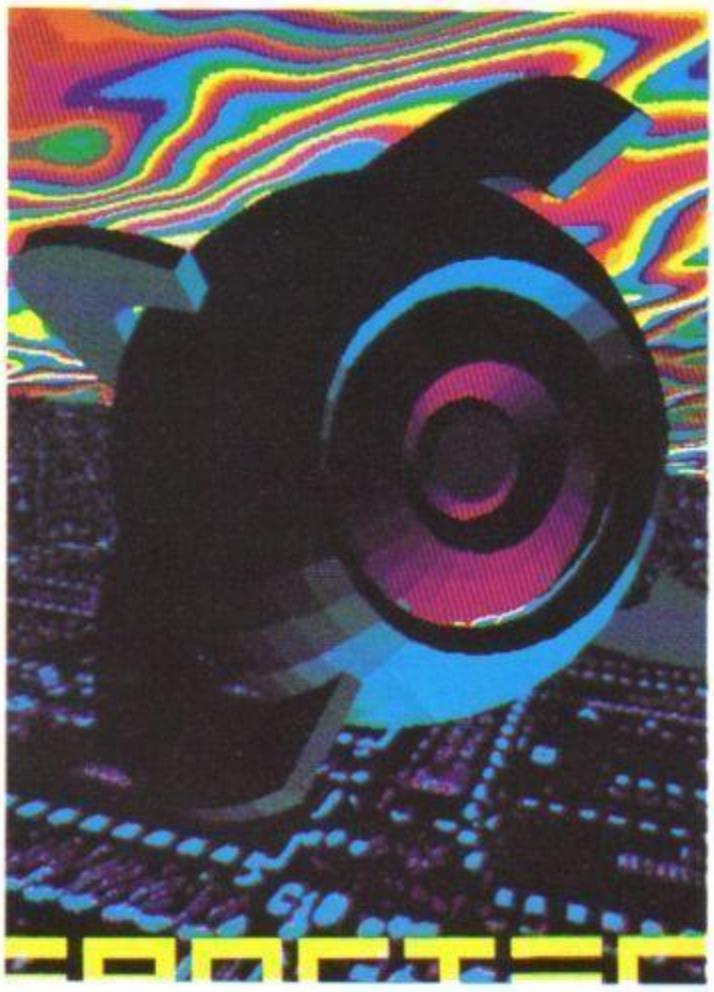
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Bat-Fantasia digitale

ipermedia iperbiochi



Batman Digital Justice © 1989 DC Comics Inc. Diritti riservati

Le parole in neretto si riferiscono ad argomenti trattati dalla Iperguida di pagina 19. Cercate un box con la parola sottolineata come titolo.

Come passeremo il tempo nel ventunesimo secolo? Un nostro inviato è andato a New York per intervistare in esclusiva l'autore del primo fumetto interattivo del mondo.

Pepe Moreno è un artista spagnolo trentacinquenne che vive e lavora in un quartiere malfamato nelle vicinanze di Manhattan. Non contento di avere creato il fumetto completamente computerizzato *Batman: Digital Justice*, ora sta usando i dati digitali impiegati nel libro per realizzare il primo iperfumetto interattivo della storia.

IPERATTIVO

Moreno è stato stregato dalle possibilità offerte dalle nuove tecnologie e dalle loro applicazioni nel campo delle arti e del divertimento. "Più che un artista sono un futurologo. Vendo il futuro alle grandi società," spiega Moreno: "Ho seguito gli **ipermedia** per anni, l'idea è di finanziare l'iperfumetto *Batman: Digital Justice* come un progetto concettuale."

"Stiamo cercando di creare un ponte fra il mercato dei fumetti e quello dei giochi per computer - speriamo di creare da questo un'industria del tutto nuova. Non ho problemi con la concorrenza, poiché non esiste nessun altro che stia facendo qualcosa di simile. Sappiamo tutti che cosa sta per accadere - ma non esiste ancora un mercato."

Il fumetto generato da computer *Batman: Digital Justice* ed il progetto di un iperfumetto sono nati circa 18 mesi fa, quando Moreno prese i primi contatti con i detentori dei diritti su Batman, la DC Comics, che è a sua volta patre della gigantesca Warner Bros. Ma perché Batman? "Batman è una grandissima icona culturale con un fascino internazionale. Ho scelto lui perché voglio vendere alle masse - il patrocinio di Batman aiuterà a stabilire questa tecnologia in tempi molto ridotti;"

"La mia strategia è una tattica globale. L'impiego di un computer fu una scelta mirata poiché sono tutti dati digitali, e i dati digitali sono molto facili da manipolare. Sono un integratore - combino elementi separati in un unico sistema funzionale."

FUMETTI SU SCHERMO

Il fumetto tradizionale viene sviluppato in circa sei mesi, mentre *Batman: Digital Justice* ne ha richiesti 18. "Il modo in cui rappresento la storia è cinematografico, e possiede molta più atmosfera di un normale fumetto. Assomiglia più ad un film su carta."

L'iperfumetto di *Batman: Digital Justice* ondeggia fra un'interazione con l'utente che passiva sia attiva. "Troppi giochi per computer si basano unicamente sulla competizione. Personaggi interessanti e sceneggiature motivanti sono invece fattori importanti quanto la giocabilità. Con l'iperfumetto avrete una esperienza dimensionale maggiore di quella che avreste con un fumetto od un film. Sulla carta o su pellicola lo spazio è troppo limitato per costruire o sviluppare un personaggio. Il nostro sviluppo dell'interattività e la possibilità di accesso per l'utente ad una gran quantità di informazioni tramite un ambiente *Hypercard* creerà un media di gran lunga più complesso e divertente."

"L'ipergioco della Cyan *Cosmic Osmo* su Macintosh era completamente interattivo ma non possedeva molta atmosfera," dichiara Moreno

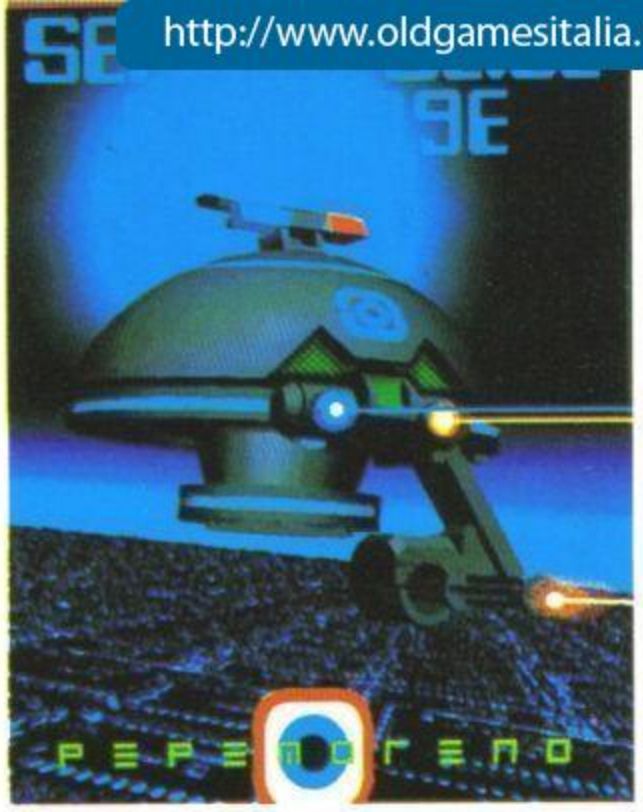
Le prime versioni di *Batman: Digital Justice* sono state sviluppate per Macintosh e PC su un CD-ROM. "Il computer Next è la macchina ideale per la mia opera poiché possiede già un lettore interno," ma Moreno produrrà per ogni macchi-

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Gotham Megatropolis. Un anno qualunque nel prossimo secolo. Benvenuti nella Terra del Futuro! Fatevi un giro sul progress express. Attorno a voi c'è un mondo apparentemente perfetto - ma si tratta di un mondo "finto" e vendicativo, un mondo senz'anima ed un cuore che batte in codice binario. Uno o Zero - Dio o il Vuoto. Un mondo complesso e cablato dominato da un codice tirannico. Un virus per computer proveniente da un lontano passato che è diventato il primo Dittatore Digitale del mondo.

L'unica speranza è un mito dal passato, da un periodo di leggende e superstizioni, precedente alle pestilenze virali. Un nuovo tipo di eroe, un programma di codice "pulito" e memoria pura scritto da un leggendario nemico del crimine... Un eroe digitale, uno che possa restaurare la verità digitale - Giustizia Digitale"



na capace di gestire una periferica CD - se la richiesta ed il potenziale di mercato saranno sufficienti. È molto interessato anche alla nuova versione CD dell'Amiga presentata al CES invernale (vedi il numero precedente).

L'iperfumetto per Macintosh verrà completato entro sei mesi, ed intanto Moreno è occupato a progettare un'applicazione in *Hypercard* per gestirlo e si sta anche occupando degli aspetti sonori e di animazione del progetto. "Non conosco molto della parte tecnica, ma mi comporto come una specie di regista. Abbiamo intenzione di inserire diverse colonne sonore ed effetti audio, ed animare alcune parti delle immagini. Potrete fermare l'azione in qualsiasi momento e farla scorrere in avanti o all'indietro a piacimento. Ci saranno diverse zone come la Media Tower o la Residenza del Sindaco per darvi una miglior sensazione della vostra posizione in questo universo fantastico. Al posto dei fumetti veri e propri, i personaggi parleranno con le voci doppiate di alcuni attori e l'iperfumetto non sarà vincolato dalla lingua usata - conterrà tre o quattro sezioni di doppiaggio per l'inglese, il giapponese, il tedesco, il francese e lo spagnolo."

Ci sono anche progetti per una versione **CDI** dell'iperfumetto *Batman: Digital Justice*, "non appena la Warner Bros. avrà completato le trattative, farò arrivare qui un po' di quelle unità **CDI**. Ho anche dei contatti diretti con la Sony in Giappone."

RIDATECI BUGS BUNNY

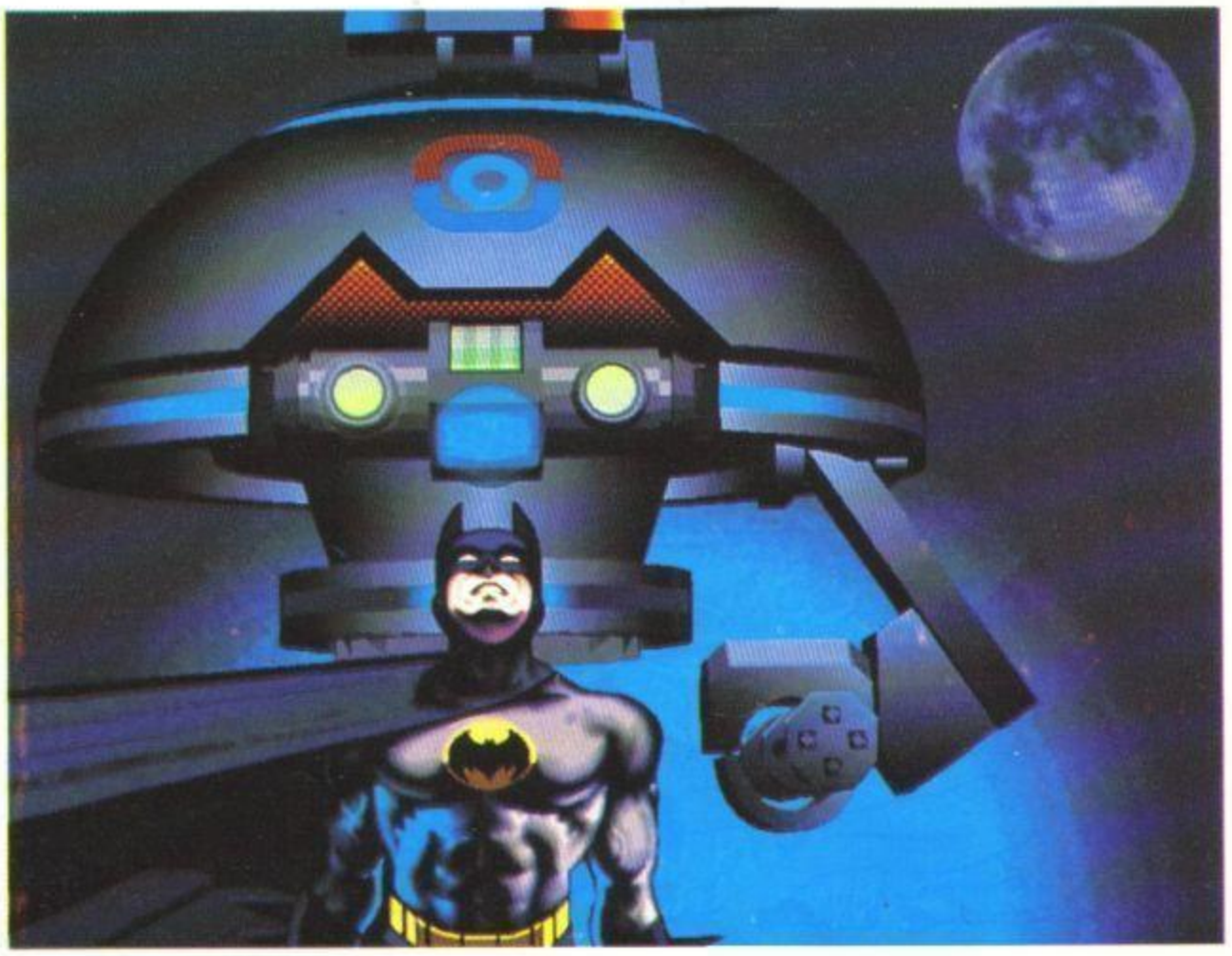
Moreno è stato influenzato dai classici cartoni animati americani degli anni '50, "Mi mancano i vecchi *Loony Tunes* della Warner Bros. I giapponesi non hanno mai capito come rendere un personaggio "di gomma", poiché non fa parte della loro cultura. La linea di produzione nipponica, per quanto efficiente ed affidabile, non può riprodurre quegli effetti. Il cowboy scavezzacollo non fa parte della cultura giapponese. La sequenza introduttiva di *Roger Rabbit* è una riproduzione dei cartoon tutti americani - ecco cos'ha di speciale. Spero che i computer riescano a riportare in auge il vecchio stile di cartoni "artigianali"."

SESSO, BUGIE E CD-I

"Gli **ipermedia** sono il futuro," dichiara entusiasticamente Moreno. "Immaginatevi una versione elettronica in **ipermedia** di K. La caricate e vedete la copertina. Questa copertina magari possiede alcune aree animate per sottolineare l'illustrazione principale o i principali argomenti trattati. Passate all'indice. Cliccate sull'icona giapponese - il testo viene interamente tradotto in giapponese. Cliccate su un qualsiasi articolo. Forse vi viene letto ad alta voce, forse il testo scorre in una finestra. Potete leggere l'articolo. mentre accedete contemporaneamente ad altri pezzi per una consultazione incrociata. Cliccate su di una fotografica e appare una se-

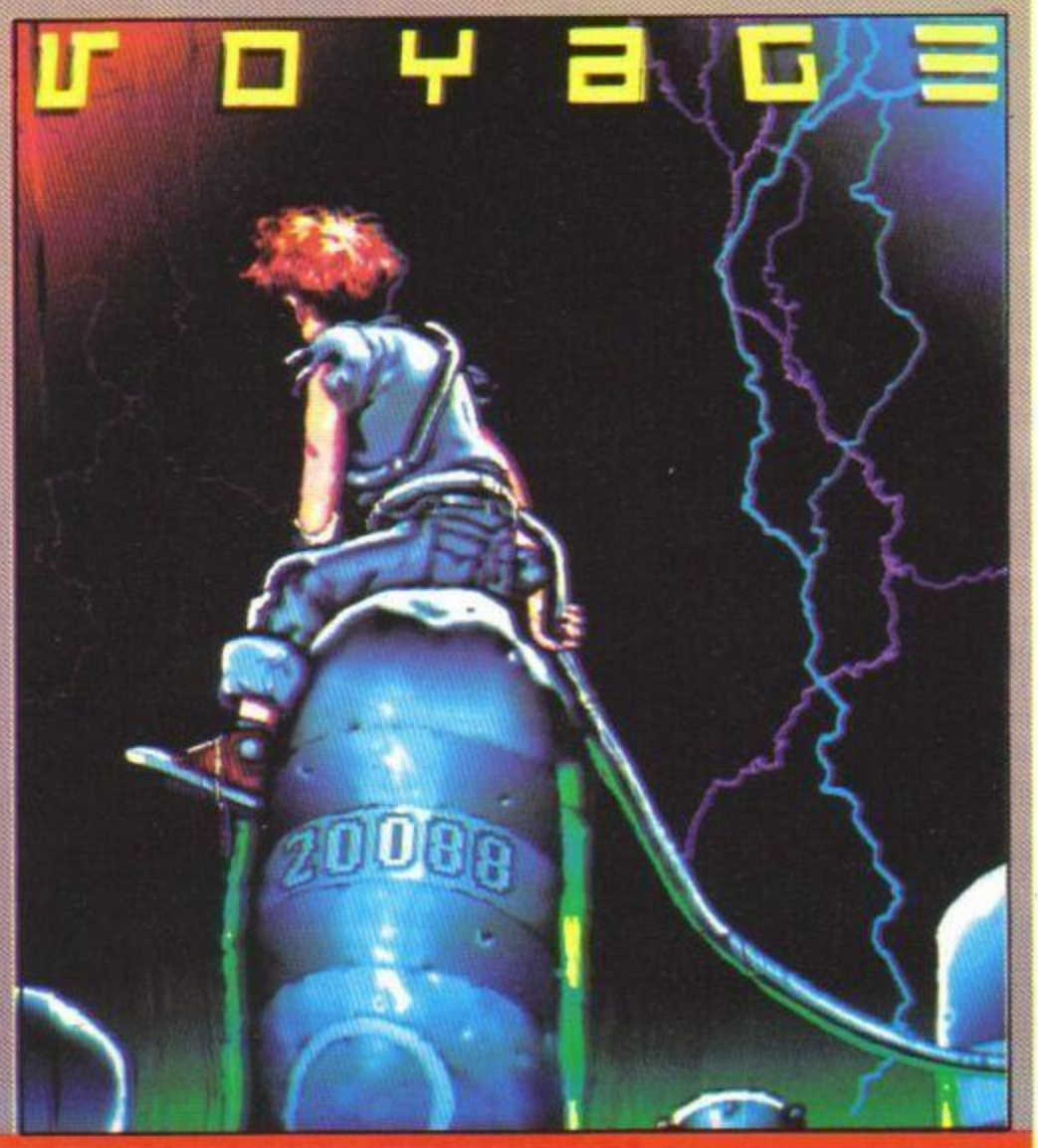
"Il progresso non fornisce spiegazioni a nessuno."

"Spero che là fuori ci sia qualcuno che mi vuole morto - sarebbe una cosa simpatica."



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



Questa immagine di Moreno, intitolata Voyage ha vinto il primo premio nella gara Macintosh Masters II del 1989

IL TECNOCRATE BOHEMIENNE

Pepe Moreno è nato a Valencia, in Spagna, ed ha passato la maggior parte della sua infanzia attaccato ad un'arte macabra e bizzarra. Dopo un breve periodo passato come soldato dell'Esercito Spagnolo in Nord Africa e come D.J. in giro per l'Europa, Moreno si è trasferito negli USA nel 1977. Nei cinque anni successivi, Moreno si lanciò nel mondo punk suonando il basso in una band punkabilly - mentre contribuiva con numerose illustrazioni alle riviste horror *Creepy, Eerie* e *Vampirella*. Ha anche lavorato alla rivista di controcultura grafica *NART* (No Art) ed ha visto alcune sue storie pubblicate su *Heavy Metal* ed *Epic Illustrated*. Nel 1982 si trasferì da San Francisco a New York - guidando da costa a costa su di una Cadillac rossa del '67 - ed ha realizzato tre graphic novel acclamatissime: *Rebel, Joe's Air Force* e *Gene Kong*. Poi è passato all'animazione, progettando ambientazioni futuristiche e personaggi mutanti per tre serie televisive a disegni animati: *Thundercats, Tiger Sharks* e *Silver Hawks*. Inoltre, Moreno ha seguito la direzione artistica delle pubblicità televisive di Commodore e *Transformers*. La grafica a colori ed alta risoluzione dell'Amiga e del Macintosh hanno influito sulla rinascita artistica di Moreno, che ha raggiunto il suo apice col progetto *Batman: Digital Justice*.

quenza digitalizzata o il demo giocabile di una nuova cartuccia. Di questi tempi c'è un sacco di materiale visuale che rimane inutilizzato. Potreste collegarvi ad una rete di ampiezza mondiale per ottenere aggiornamenti in tempo reale o comunicare con altri utenti: il potenziale viene limitato solo dall'immaginazione."

"Tutte queste cosa stanno già accadendo, tanto che hanno già impiegato *Hypercard* durante le ultime elezioni americane. C'erano così tanti candidati ed una tale massa di informazioni ad essi relative che un presentatore televisivo avrebbe potuto fare facilmente degli errori durante una trasmissione in diretta. Per risolvere il problema hanno messo tutti i dati a disposizione in uno stack di *Hypercard*; gli interessati potevano cliccare sul nome del candidato e sullo schermo appariva il testo dell'ultimo discorso del politico."

"La gente che ha i soldi usa già gli ipermedia."

ARTE DIGITALE

Moreno proclama orgogliosamente, "il digitale è il media artistico del futuro."

"L'essenza dell'arte è di comunicare e motivare la società tramite un qualsivoglia mezzo. Quel che l'artista vuole e quello che immagina sono un'unica cosa, mentre quel che il mercato è in grado di sopportare è tutto un altro paio

"Essere da soli e non fidarsi di nessuno - ecco come nascono le grandi scoperte."

di maniche - è un equilibrio molto importante e difficile da raggiungere. Il digitale è il miglior media per mantenere la qualità del concetto originale attraverso tutti i processi creativi e produttivi che portano ad un prodotto di consumo."

"Io lavoro come un direttore artistico ed il computer fa tutto il lavoro. Sono diventato un artista migliore, con effetti più grandiosi. Ci vuole il doppio del tempo per produrre arte su un computer, ma i risultati sono venti volte migliori. Se poi siete delle persone metodiche potete ridurre il tempo di una buona metà."

"La buona notizia riguardante l'arte digitale è che sta sfuggendo alla censura. I fumetti devono subire dei pesanti codici di censura, perché vengono visti dagli americani come una forma di divertimento riservata ai bambini. Se si cerca di inserire dei contenuti più adulti la gente pensa che stai cercando di corrompere i fanciulli. Stiamo cercando di infrangere la regola - allargando il mercato. Oggi possiamo fare questo perché il divertimento generato da computer è difficile da controllare. Ma cosa accadrà domani?"

CAMBIAMENTI CULTURALI

"In futuro svilupperemo i fumetti generati da computer e gli iperfumetti allo stesso tempo - quando raggiungeremo questo stadio probabilmente io mi occuperò già di altre cose."

"Gli artisti del futuro si preoccuperanno solo del concetto - l'essenza pura di questo concetto rimarrà viva durante tutto il processo di realizzazione del prodotto. Gli scrittori creeranno il concetto come dati grezzi e passeranno questi dati ad un software di Intelligenza Artificiale (AI) che produrrà la storia. Questo programma di AI sarà capace di inserire ogni caratteristica richiesta nel testo. Potrete creare le vostre trame senza dover ricorrere a sceneggiatori cinematografici o televisivi. L'universo fantastico verrà costruito assemblando un set digitale: creerete un intero universo in 3D, compresi personaggi, macchine e palazzi. Si tratta di un'operazione molto lunga, ma una volta che avete tutti questi modelli tridimensionali costruiti in maniera coerente potete realizzare la storia semplicemente impiegando una serie di carrellate e movimenti di camera in ambienti diversi mantenendo dei rapporti spaziali realistici e razionali. Per *Batman: Digital Justice* ho realizzato alcuni ambienti in questo modo, ma avrei voluto costruire tutta Gotham City. All'inizio è un impegno terribile, ma poi potete trasformare con facilità quei dati sia in immagini statiche che in animazioni. L'idea è di costruire un set digitale, poi limitarsi a muovere una macchina da presa elettronica in quell'universo immaginario."

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

"Avete intenzione di ignorare la forma d'arte del prossimo secolo?

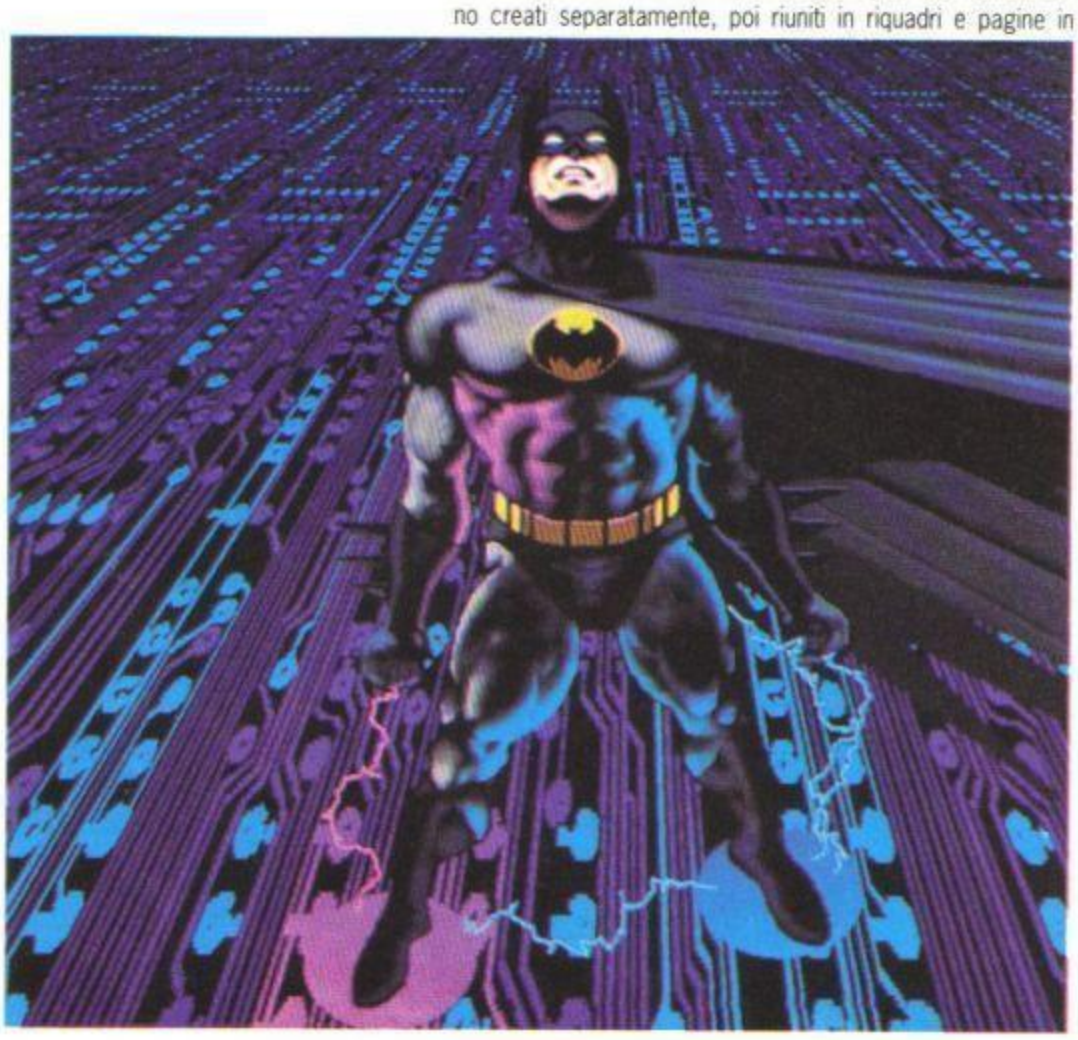
LE TAVOLOZZE XXI SECOLO

"Impiego moltissimi programmi commerciali, di cui quattro mi piacciono particolarmente. La mia filosofia è di utilizzare una serie di attrezzi grafici disponibili comunemente nei negozi di software. La dura verità quando si usa il Macintosh è che non esiste un programma capace di fare tutto quello che servirebbe."

"Spero di riuscire ad incoraggiare i produttori di software a creare gli attrezzi che mi servono."

Il fumetto di *Batman: Digital Justice* è composto di 114 pagine di cui 88 prodotte con 200Mb puliti di dati. Moreno è partito con schizzi tradizionali per illustrare la storia. Poi ha usato dei programmi di modellazione tridimensionale - *Super 3D* e *Pro 3D* della Adobe - per creare i palazzi, le macchine e i fondali. I personaggi umani sono stati disegnati su carta, scansionati in Macintosh e ritoccati con *Image Studio* della Letraset. *Studio 8* della EA è stato impiegato per riunire e colorare le immagini. L'impaginazione è stata fatta con *Quark Xpress* - lo stesso programma con il quale viene impaginato K. Per produrre le pellicole infine è stato usato il software di separazione cromatica del Grupo Anaya.

"I dati sono stati realizzati separatamente, ed ogni riquadro è sostanzialmente un dipinto. I primi piani ed i fondali sono creati separatamente, poi riuniti in riquadri e pagine in tempi successivi. Quando sono finalmente arrivato al momento di andare in stampa, ho ottimizzato ogni immagine separatamente per ottenere il maggior numero possibile di colori. Ci sono 256 colori per pagina - ho dovuto fare economia con i dati perché con l'aumentare delle dimensioni del file aumentano anche i problemi che si presentano. Una pagina occupa in media 400-500K."



"Solitamente per una storia di 88 pagine servivano 88 pagine di lavoro. Con la risoluzione indipendente, che è stata aggiunta alla fine di *Batman: Digital Justice*, siamo riusciti ad aggiungere 8 pagine al fumetto basandoci su trucchetti cinematografici come dettagli degli occhi o immagini introduttive. Poiché usate gli stessi dati, potete osservarli proprio come con una telecamera. Oggi come oggi se dovessi realizzare un altro fumetto di 88 pagine nei realizzerei solo 40-60 di dati grezzi che poi manipolerei in vari modi. L'arte si ottiene con i dettagli. Un'immagine può generarne cinque mettendo a fuoco dei dettagli contenuti nella schermata originale con panoramiche, immagini ravvicinate, ecc."

Moreno utilizza 60.000 dollari di hardware per creare le sue opere d'arte digitali, fra cui troviamo due Macintosh II da 8Mb con tavolozze da 24-bit che si scambiano i dati tramite un collegamento Apple Talk, una memoria di massa su hard disk rimovibile da 45Mb, scanner in bianco e nero, stampanti laser e monitor a colori RasterOps. I dati di *Batman: Digital Justice*, contando anche le copie di sicurezza, riempiono 10 hard disk rimovibili da 45Mb.

I continui investimenti fatti da Moreno per migliorare ed acquistare nuovo software e hardware valgono il loro prezzo, però: "Se dovessi fare un seguito di *Batman: Digital Justice*, impiegherei metà del tempo..."

MA GLI ARTISTI SOGNANO PECORE ELETTRICHE?

"Io e i miei amici stiamo per trasformare il mio appartamento in uno studio editoriale multimediale. Voglio integrare le nostre abilità audiovisive. È questa frenesia creativa che fa realmente accadere le cose."

"Credo che il grande cambiamento politico nel blocco orientale abbia a che fare soprattutto con i personal computer. Ho la sensazione che se non si aggiornano adesso non riusciranno mai più a recuperare."

"La gente non dovrebbe sentirsi minacciata dalle nuove tecnologie; sono qui per migliorare le loro vite."

"La TV ad alta definizione conterrà dei chip da 20 a 50 volte più potenti del 68000 nel Macintosh. Il telecomando diventerà qualcosa di più di un selettore di canali, ma una specie di "mouse". Saremo capaci di interagire con quello che accade sullo schermo."

"Mi piacerebbe vedere tutti i modelli tridimensionali da me creati mandati via cavo ad una fabbrica computerizzata che li trasformi in sculture o giocattoli."

"I progressi nei media ottici e nelle tecnologie dei cristalli liquidi renderanno possibili i fumetti elettronici interattivi portatili nel giro di due o tre anni."

"Con dodici milioni di ore di divertimento da riempire l'arte e l'intrattenimento diventeranno l'industria chiave degli anni novanta ed oltre."

"Questa roba sarà in giro verso il 2000 - non posso immaginare altrimenti. Il tempo è il mio unico problema: non ne ho abbastanza."

"Non mi interessa quanto tempo ci vorrà o quante facciate contro un muro prenderò, ma ho intenzione di realizzare questo prodotto."

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

IPERGUIDA

ipermedia ipergiochi

Il più importante sviluppo nella storia dei videogiochi è ormai in corso. Tutto cominciò con una cosa chiamata "ipertesto". Ecco qua la storia completa...

Come leggere questa guida:
Cominciate con la lettera e poi seguite i collegamenti nell'ordine che preferite...

LETTERA

Caro K,

Che diavolo è tutto questo parlare di ipermedia, CD-I e rivoluzione tecnologica. Non ho neanche mai visto una macchina CD-I. Anzi, c'è chi dice che non esiste! È vero? State cercando di farmi venire un attacco di ipertensione o cosa?

Cordiali saluti,

L. Ettore Dicappa

SCHEDA

Questa è un'altra scheda. Tutti i riquadri in questo articolo sono schede, ovvero schermate di informazioni. A ciascuna scheda viene dato un nome, che è di solito lo stesso del pulsante che l'ha attivata.

IPERTENSIONE

Aumento della pressione sanguigna al di sopra dei valori normali. Le cause sono le più diverse come venire a conoscenza dell'esistenza degli ipermedia. In parole composte, il prefisso *iper-* significa 'sopra', 'oltre', o indica quantità o grado superiore al normale.

Il bello di Cosmic Osmo è che non sapete dove sono i pulsanti. Trovarli (e vedere l'effetto che si ottiene premendoli) dà un deliziosa dimensione di scoperta al gioco.

COLLEGATA

Avete appena seguito un collegamento (o *link*) che porta a questa scheda. Per saperne di più, andate alla scheda Gergo.

Avete appena premuto un pulsante - beh, l'avreste fatto se questo articolo fosse implementato su un sistema ipermediale - e siete arrivati qui.

PULSANTE

VOLTATE PAGINA

IPERMEDIA

Ipermedia è un termine di moda che ha preso piede a seguito dello sviluppo dei cosiddetti sistemi di ipertesto. Questi sono semplici database che presentano le informazioni in un formato che consente di consultarle in modo intuitivo e non strutturato. Funzionano così...

Le informazioni in un database sono immagazzinate come una serie di schede, ciascuno dei quali contiene del testo. Ad esempio, la lettera di L. Ettore Dicappa potrebbe essere presentata su schermo come una scheda.

L'informazione di ciascuna scheda è, comunque, collegata a brani di informazione concernenti altre schede. Quindi, ad esempio, se steste costruendo la versione ipertestuale di un'enciclopedia, la scheda contenente le informazioni su *Xenon II* potrebbe citare i Bitmap Brothers. A loro volta, le informazioni sui Bitmap Brothers potrebbero essere contenute in una scheda separata. L'utente potrebbe quindi cliccare col mouse sulle parole Bitmap Brothers e il sistema visualizzerebbe automaticamente la nuova scheda con le informazioni ad essi relative.

In questo esempio, il nome Bitmap Brothers è un pulsante - cliccando sui pulsanti si passa da una scheda all'altra lungo collegamenti predefiniti e il processo può andare avanti all'infinito. Ad esempio, la nuova scheda dei Bitmap potrebbe contenere un riferimento ai *bitplane*, cliccando sul quale vi trovereste in una nuova area di riferimenti: quella della grafica. Questo metodo di spostamento da scheda a scheda e conseguente esplorazione del database, viene detto consultazione. Inoltre, non ci sono limiti alle dimensioni di ciascuna scheda (se non i limiti di memoria, naturalmente), quindi cliccando su Caronte in una scheda su Dante Alighieri potreste richiamare una scheda con l'intero testo dell'Inferno. Per questa ragione i CD-ROM sono stati rapidamente associati ai sistemi di ipertesto.

In un sistema di ipertesto, le schede contengono solo testo. Ad ogni modo, si è presto capito che potevano contenere anche altre cose. Usando l'hardware giusto, le schede possono contenere campioni audio (cliccate su Soul II Soul e potrete ascoltare Jazzie B), grafica o anche programmi (cliccate su *Xenon II* e potete giocarlo). Quando questi altri tipi di dati sono incorporati, si passa dall'ipertesto all'ipermedia.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ipermedia interattivi

Per rendervi le cose più semplici abbiamo spezzato i collegamenti tra le schede su questa doppia pagina e quelle della pagina precedente. Se volete seguire i collegamenti da un pulsante a pag. 21, cercate semplicemente la scheda con lo stesso nome del pulsante.

ESISTE

Sì, questo purtroppo è vero: almeno per quanto abbiamo potuto accertare prima di andare in stampa. Nessuno dei principali sistemi CD-I è attualmente disponibile al pubblico e i sistemi di sviluppo utilizzati dalle case di software sono in costante miglioramento.

Ad ogni modo, i sistemi di software che guideranno le nuove macchine sono attualmente in fase di sviluppo, seppure utilizzando le tecnologie esistenti. Questa è l'importanza di giochi come *Cosmic Osmo* o *Psychokiller*

Questi giochi potranno sembrare grezzi, ma in effetti rappresentano gli inizi di una rivoluzione, perché sviluppano dei concetti che guideranno in futuro macchine capaci di rendere realtà i vostri sogni in fatto di giochi. Sì, varrà la pena aspettare.

SONY

Questa società ha recentemente acquistato studi cinematografici hollywoodiani a destra e a manca. Aspettatevi di vedere versioni interattive di film famosi nel prossimo futuro. Chissà, un giorno potrete essere voi a decidere se andare "via col vento".

La Sony ha anche collaborato con la Philips per quanto riguarda gli standard CD-ROM e CD-I.

PHILIPS

Abbiamo parlato del sistema CD-I della Philips in K10. L'uscita è prevista entro i prossimi due anni ad un prezzo inferiore ai 1000 dollari.

Il Guinness dei Primati è un tipico prodotto ipermediale, che offre sonoro, grafica e semplice animazione. Vedi a pag.12 per ulteriori informazioni.

CD-I

State in campana: il CD-I può iper-disorientarvi! Infatti, se qui in Italia qualcuno afferma di saperne qualcosa, quasi sicuramente non dice il vero. Ecco qui i fatti...

La tecnologia del disco laser che è alla base dei compact disc audio può essere utilizzata anche nel campo dei computer. Purtroppo, il MODO in cui può essere usata ha preso diverse strade:

CD-ROM

Il termine significa semplicemente qualunque CD che contenga dati di sola lettura, come definito dal Libro Giallo Philips/Sony (vedi la scheda Gergo).

La Microsoft, la società leader nel mercato PC grazie al sistema operativo MS-DOS, è intenzionata a mantenere anche in futuro la sua posizione di prominenza sviluppando anche lo standard per il CD. Tra le altre cose, ha recentemente assunto Greg Riker (che precedentemente era a capo della divisione CD-I della Electronic Arts), quindi speriamo che i giochi non siano del tutto assenti dai loro progetti.

La Microsoft ha recentemente annunciato tre livelli di sviluppo relativi al CD-ROM: CD-ROM, che è essenzialmente la semplice memoria di sola lettura; CD-ROM XA, che consente di recuperare simultaneamente segnali audio e segnali digitali; e CD-ROM XA più immagini video in movimento. L'ultimo utilizza uno speciale processore che, comprimendo/decomprimendo i dati, può velocizzare il tasso di trasferimento.

CD-I

Molti sanno che le iniziali stanno per Compact Disc Interattivo. Quello che significa è che l'hardware e il sistema operativo dell'unità che accetta il CD è capace di leggere dati dal disco e consentirvi di interagire con loro. Per far ciò, comunque, bisogna poter leggere i dati a notevole velocità. Non servirebbe a niente, ad esempio, se l'utente cliccasse col pulsante del mouse sulle labbra animate di Mick Jagger per ascoltare il cantato di "Jumping Jack Flash" se il sistema fosse troppo occupato ad animare le labbra da non poter prelevare, allo stesso tempo, i dati sonori.

Questo problema di flusso dei dati è IL grosso punto debole di TUTTO lo sviluppo dei CD. Per animare un quadro video, associarci una colonna sonora di qualità digitale E aggiungere tutto il ventaglio di trucchetti tipici dei programmatori (sprite, ad esempio, o icone per il controllo del sistema) c'è bisogno di spostare enormi quantità di dati ad altissima velocità. Nel tentativo di trovare una soluzione a questo problema sono state battute diverse strade e sono stati sviluppati diversi standard. Ciò è la causa della confusione nel mercato e anche la causa per cui non trovate ANCORA una macchina CD-I sugli scaffali dei negozi Expert.

Ad ogni modo, lo standard messo meglio è quello attualmente sviluppato dalla Philips e dalla Sony. Quindi se qualcuno parla di CD-I potrebbe usare il termine in modo generico oppure riferirsi specificamente al sistema Phlips/Sony.

DV-I

Alla ricerca di un sistema rapido di recupero dei dati, la RCA sviluppò un set di chip che, una volta inserito in un PC equipaggiato con un lettore CD, consentì di risolvere il problema. Il DV-I non solo può produrre animazioni a pieno schermo, ma può anche trattare il sonoro e - molto importante per noi giocatori - ha un superbo processore grafico che produce immagini grafiche di alta qualità. Potete quindi miscelare con facilità pixel e immagini video, ottenendo ottimi effetti, il che è essenziale per molti attuali generi di giochi.

Il brevetto del DV-I è stato recentemente acquistato dalla Intel. Poiché l'Intel, la IBM e la Microsoft sono strettamente collegate nel mercato dei PC, qualcuno ha suggerito che il sistema Microsoft CD-ROM XA con immagini video a pieno schermo è in effetti il sistema operativo Microsoft con l'aggiunta del DV-I. Ad ogni modo, non c'è nessuna conferma di questa ipotesi.

In conclusione abbiamo tre principali sistemi "CD-I". Lo standard Philips, che è tuttora in fase di sviluppo, non è ancora in grado di offrire immagini video a pieno schermo (ma lo sarà tra poco) e dovrebbe essere messo in vendita entro l'anno. Ma d'altronde, sarebbe dovuto arrivare nei negozi già due anni fa. La Philips è l'unica al momento che promette esplicitamente di offrire una macchina da usare in casa (e quindi per i giochi oltre che per applicazioni didattiche e di consultazione). Il quando è un'altra faccenda. Per di più, il processore grafico del sistema Philips non è proprio lo stato dell'arte, quindi se pensate a sprite di qualità Amiga che danzano per lo schermo su un fondo video, non illudetevi. Pensate piuttosto in termini di qualità del livello del C64/MSX.

Poi abbiamo il programma di sviluppo del CD-ROM della Microsoft. Questo apparecchio è indirizzato al mercato professionale e agli utenti PC in particolare (anche se non c'è ragione per cui non debba essere disponibile per altre macchine).

Infine, abbiamo il DV-I, che è di gran lunga il sistema migliore e che potrebbe trasformarsi nel motore del CD-ROM XA (il terzo stadio del programma di sviluppo della Microsoft), il quale offre animazione video a pieno schermo.

Sarebbe bellissimo se si facesse un po' di chiarezza nei prossimi dodici mesi e alla fine emergesse il miglior sistema possibile al prezzo più basso. Ma non sarà così. Ricordate la battaglia tra il Betamax e il VHS? Tecnicamente, il Betamax era lo standard migliore, ma ha vinto il VHS. Per quanto riguarda i tempi, considerate almeno cinque anni: quindi non aspettatevi di trovare sotto l'albero il prossimo Natale macchine o programmi CD-I.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Fergie McNeill ha disegnato giochi come* The Boggit e Robin of Sherlock *usando generatori di adventure. Ora si sta dedicando agli ipergiochi: crede che siano la più grande sfida alla creatività umana. A pagina 12 troverete altre notizie sugli ipergiochi.

ORA ANDATE A PAGINA 12!

RIVOLUZIONE TECNOLOGICA

Perché giochi come *Herewith the Clues* (vedi pag.23/24), *Cosmic Osmo* e *Psycho-killer* sono così importanti?

Questi giochi rappresentano la prima ondata di prodotti sviluppati usando i principi degli ipermedia. A prima vista non sembreranno un gran che, ma questo perché l'hardware su cui girano ha memoria limitata sia per le immagini che per i suoni digitalizzati. In più, il supporto di memoria è di solito il floppy disk, quindi c'è una orribile pausa tra il caricamento e la visualizzazione su schermo di una nuova scheda.

In effetti non c'è molto da vedere, ma se siete interessati a giocare impressionanti giochi interattivi con immagini video a pieno schermo e colonne sonore di qualità digitale allora questi prodotti sono più significativi di qualunque dei più ambiziosi giochi in 3D attualmente sul mercato.

Questo perché questi primi ipergiochi utilizzano sistemi di software che guideranno tra breve anche le più potenti macchine CD-I. Ma non solo per questo: lo sviluppo e la messa a punto dà ai programmatori di giochi la possibilità di fare esperienza e di imparare a lavorare in un modo completamente diverso. Fra cinque anni, guardando questi giochi sorriderete del loro aspetto primitivo, sapendo però che senza di loro non avreste potuto godervi quel gioco fantasy su CD-I che avete ricevuto per il Natale 1995.

GERGO

ACT
Nel sistema EGADS della CRL (vedi a pag. 23), una sequenza di schede/azioni.

CD
Compact Disc: un disco laser da 12cm di diametro usato nei comuni sistemi CD audio.

CD-COMUNE
Uno standard di dischi ottici che può essere letto sia dai computer IBM che Macintosh.

CD-G
Compact Disc e Grafica: uno dei primi standard CD-I sviluppato dalla Warners che offriva prestazioni CD con capacità grafiche aggiunte.

CD-I
Termine generico per indicare la tecnologia del compact disc interattivo. È anche uno standard sviluppato dalla Philips/Sony. Offre fino a 660 megabyte di memoria, otto ore di suono stereo, 32,768 colori per immagini grafiche statiche, 256 per immagini animate.

CD-IV
Termine raro che indica un sistema CD-I con capacità di animazioni video a pieno schermo.

CD-ROM
Come termine generico: qualunque CD che offra memoria di sola lettura. Più specificamente, uno standard sviluppato dalla Microsoft come passo intermedio verso il CD-I.

COLLEGAMENTO
In inglese "Link", è il collegamento tra due schede, attivato quando si preme un pulsante.

DV-I
Video digitale interattivo: un set di chip sviluppato dalla RCA e ora di proprietà della Intel. Offre immagini video in movimento a pieno schermo e sonoro, insieme a funzioni di manipolazione della grafica.

HYPERCARD
Un semplice sistema ipermediale sviluppato per il Macintosh, molto popolare tra gli utenti Mac e ora fornito a corredo all'acquisto di un Macintosh.

IVT
Video Tape Interattivo: un sistema hardware (di cui esistono diverse versioni) che trasforma un VCR in un sistema interattivo dividendo il nastro in più tracce e commutando tra loro sotto il controllo del computer. Presentato in K14.

LIBRO GIALLO
Il libro Philips/Sony degli standard della tecnologia CD-ROM.

LIBRO ROSSO
Il libro Philips/Sony degli standard della tecnologia CD audio.

LIBRO VERDE
Il libro Philips/Sony degli standard della tecnologia CD-I.

LV-ROM

IICD-I Philips, recensito su K11.

Laser Video Read Only Memory (videodisco di sola lettura): un sistema analogico/digitale usato dalla BBC per il Progetto Domesday, una specie di censimento del Regno Unito.

PULSANTE
Un elemento interno ad una scheda che, una volta attivato (cliccando con il mouse, ad esempio) richiama un'altra scheda.

SCHEDA
In termini ipermediali: un singolo file interno a un ipersistema che può essere visualizzato su schermo e che solitamente contiene dati grafico-testuali; può anche contenere sonoro o linee di codice. Il termine inglese - frame - ha anche un'accezione video e significa una singola immagine, aggiornata 30 volte al secondo (in formato NTSC) e 25 volte al secondo nei formati PAL/SECAM.

SHOT
Termine alternativo per una scheda ipermediale, usato dalla CRL per il sistema EGADS (vedi a pag.23)

STANDARD GIALLO VERDE
Un formato CD-ROM multimediale, cosiddetto perché miscela tecniche del Libro Giallo e del Libro Verde.

TRON
Acronimo di The Real Time Operatin Nucleus: la sfida giapponese al CD-I. Nessuno l'ha ancora visto né valutato. E in effetti non si sa neanche se esistono prototipi funzionanti.

VIDEO INTERATTIVO
Un sistema che consente di far girare simultaneamente un programma video e un programma per computer sotto il controllo dell'utente.

VIDEO OTTICO RIFLETTENTE
Tecnologia dei dischi ottici in cui un laser incide minuscole cavità su un disco master di vetro. Le copie vengono poi pressate in plastica con stamponi metallici dal master di vetro e coperte da uno strato di alluminio riflettente. Infine vengono applicati su entrmabi i lati due strati di plastica trasparente. Usato per la gran parte delle applicazioni CD.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

L'INFORMATICA PER

LO STUDIO L'HOBBY LA CASA

HA FINALMENTE UNA SUA MOSTRA-MERCATO

Si chiama Abacus. Si tiene dal **21 al 29 Aprile** nel **Padiglione 14** della **Grande Fiera d'Aprile**. Lí vi aspettano i computer (con programmi e periferiche) per i giochi intelligenti, per imparare una lingua, per fare musica, per disegnare, per scrivere la tesi di laurea, per giocare al totocalcio. E poi i lettori CD ROM per le enciclopedie, i telefoni più o meno intelligenti, i terminali videotext, i nuovi prodotti che "telematizzano" la casa. Con la possibilità di vederli, toccarli con mano e – in molti casi – acquistarli.

ABACUS

FIERA MILANO

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Seguite quell'indizio!

ipermedia ipergiochi

Lasciatemi dire la verità: la CRL non è una delle più grandi ditte di software del Regno Unito. Ora però sta progettando un sistema di ipergiochi che dimostra come anche i piccoli possano diventare iper.

IL GIOCO

Vi ricordate di Dennis Wheatley, l'individuo che mandava orribili ragni neri a zampettare per il soggiorno in cerca di innocente carne femminile in *Devil Rides Out*? Nonostante sia più conosciuto per le sue storie di magia nera che avevano il Duca di Richelieu come protagonista, Wheatley (nonno del Dominic Wheatley della Domark, nel caso non lo sappiate) era un autore prolifico anche in altre aree ed una particolare stranezza da lui inventata fu una sorta di libro-gioco molto complesso, chiamato *Herewith the Clues* (Eccovi gli Indizi).

Prodotto in collaborazione con un certo Mr. Links, *HTC* era una piccola busta che conteneva un certo numero di documenti, alcune fotografie, alcuni ritagli di giornale e numerose "prove" custodite in sacchettini di plastica. La trama si incentrava su alcuni terroristi, a Londra, appena prima dello scoppio della Seconda Guerra Mondiale. Nel ruolo di vice commissario, avete ricevuto una segnalazione riguardante i cattivi, e quando uno di essi viene ucciso dovete prima identificarlo e localizzare la banda, quindi stabilire un legame tra i suoi diversi membri prima di incastrare il gruppo di colpevoli.

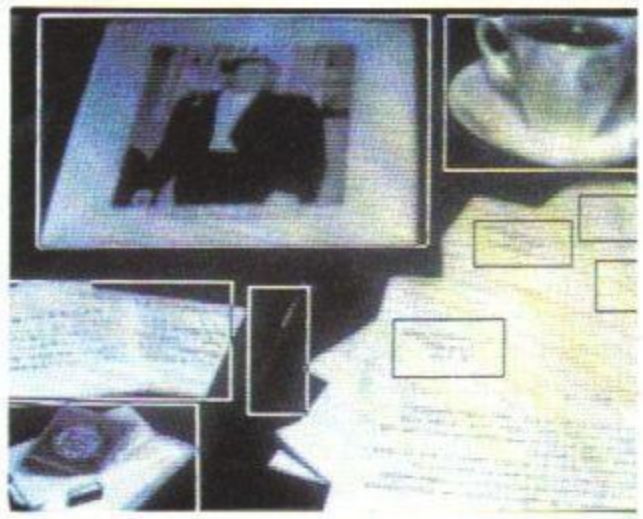
Quando Clement Chambers della CRL vide questo piccolo pezzo di antiquariato, la prima cosa che gli passò per la mente fu che esso sarebbe stato la base per un ottimo progetto di ipermedia. Aveva tutte le caratteristiche necessarie (vedi articolo a pag. 19): un gran numero di dati visivi e testuali, tutti collegati e tutti con la possibilità di concorrere a creare percorsi logici per l'aspirante investigatore e la sua lente o, in un ipergioco, per l'investigatore ed il suo mouse.

La prima cosa da fare, comunque, era sviluppare un sistema di software. Clem dichiara "La programmazione di un ipermedia è molto simile alla programmazione di un qualsiasi altro gioco. Anzi, in un gioco normale programmatori e artisti devono spremersi per mesi su immagini grafiche del valore di un quadro di Leonardo e un sonoro degno dei Pink Floyd..." spesso con la soddisfazione di vedere il loro lavoro rovinato da una struttura di gioco mediocre. Nel caso di un ipergioco, invece, il sistema di software è relativamente facile da programmare: il problema principale è costituito dai dati. HTC forniva tutti i dati su un piatto d'argento. Tutto quello che occorreva fare era "metterli in moto".

La CRL ha realizzato il primo ipergeneratore di giochi del Regno Unito dedicato unicamente al software ludico.

IL SISTEMA

Il diciottenne John Casey in sei mesi ha prodotto il primo



Questa immagine mostra una tipica inquadratura di *HTC* durante la lavorazione. I rettangoli indicano la posizione dei "punti di azione", punti dello schermo che se selezionati conducono a nuove inquadrature. Naturalmente questi rettangoli non vengono mostrati durante il gioco! Su ogni inquadratura potete definire un qualsiasi numero di punti di azione.

Oggi le comiche

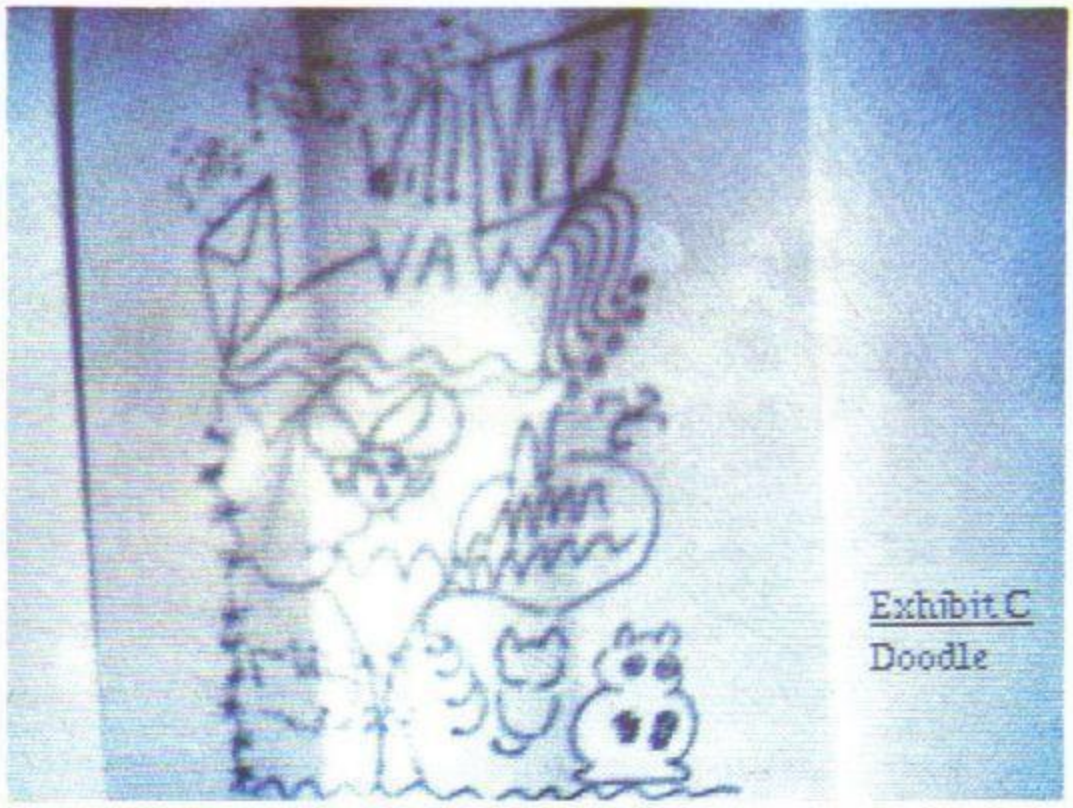
Il prossimo gioco realizzato con l'EGAS si avvarrà di una licenza che permetterà l'utilizzo di Stanlio e Ollio come protagonisti, e molto del materiale è tratto da un vecchio film interpretato dai famosi comici intitolato "Way Out West". Le immagini sono dapprima tratte da un video del film e quindi collegate tramite EGAS. Inoltre il progettista Michael Hodges ha intenzione di includere un nuovo sistema di controllo e manipolazione per mezzo di icone. Questo è una schermata di lavorazione con dati fasulli: l'etichetta in mezzo allo schermo servirà ad identificare l'immagine più avanti, quando le immagini grafiche dovranno essere collegate correttamente. "Una delle gioie dell'ipermedia è che potete perfezionare a tavolino il progetto del gioco ed inserire qualunque variazione audio-visuale anche all'ultimo minuto".

Una delle immagini digitalizzate di *Way Out West*.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



Una immagine di *HTC*: esaminate attentamente lo schizzo di quest'uomo, valutatene la calligrafia e unite le vostre deduzioni con le informazioni provenienti da altre schermate per scoprire un indizio fondamentale. Una delle belle cose degli ipergiochi è la possibilità di mischiare un sacco di informazioni differenti: visuali, audio e testuali.

ipergeneratore di giochi del Regno Unito, chiamato EGAS. Il programma permette a un progettista di giochi non esperto di computer di assemblare dati sotto forma di immagini digitalizzate, documenti, file di *Deluxe Paint*, effetti sonori e musicali e "che altro diavolo vi pare", e quindi di legarli in una struttura interattiva di esplorazione carica di atmosfera.

EGAS è un acronimo per l'espressione "Expert Graphic Adventure System" (Sistema di Adventure Grafici per Esperti). Questo potrebbe farvi pensare che il sistema si colloca nella linea del *Graphic Adventure Creator* della Incentive, ma in realtà nulla potrebbe essere più lontano da ciò. Non troverete parser o altri elementi tipici delle avventure viste fino ad ora; al contrario, quello che vi ritrovate è un autentico creatore di ipermedia, molto simile sotto molti aspetti al sistema *Hypercard* della Apple e pienamente capace di produrre giochi come *Manhole* o *Cosmic Osmo* - ma a colori invece che in bianco e nero (*Osmo* aveva una grafica monocromatica). È anche molto più facile da utilizzare da parte del progettista del gioco perché è stato creato appositamente per realizzare giochi, mentre *Hypercard* deve avere la capacità di soddisfare esigenze multiple.

EGAS utilizza una tipica terminologia da ipermedia (vedi pag 19-21). L'inquadratura standard viene chiamata "shot" (foto) nella terminologia della CRL ma i punti d'azione e i collegamenti tra diverse schermate sono sempre presenti. Il progettista può, tramite il pannello di controllo dell'EGAS, costruire una serie di collegamenti tra le schermate (vedi box a destra) e, determinando la sequenza e/o le connessioni, può costruire l'intero universo di un ipergioco.

Herewith the Clues contiene 16 prove, 11 fotografie, 25 schermate informative sui personaggi e 50 schermate di "importanti documenti". Non è un grande ammontare di materiale per lo standard degli ipergiochi (nel prossimo gioco creato via EGAS ci saranno sequenze animate - vedi box). Inoltre, a causa del periodo in cui è ambientato il gioco, le foto saranno tutte in bianco e nero, e spesso fuori fuoco. D'altro canto il vostro cervello verrà probabilmente messo a dura prova e sarà improbabile che riusciate a finire il gioco in un pomeriggio (anche un mese è una previsione un po' azzardata). Sarete spesso costretti a tornare indietro di parecchie schermate e a provare strade sempre differenti se volete raccogliere tutti gli indizi necessari per risolvere il caso. E naturalmente raccogliere gli indizi non è sufficiente. *HTC* dovrebbe essere disponibile per febbraio o marzo (stiamo ancora aspettando *Ultima V* e *Pool of Radiance* in versione Amiga annunciati rispettivamente per novembre e dicembre. N.d.R.), solo per ST e con un prezzo stimato di 40.000 Lire. Altre versioni sono previste per il futuro. Aspettatevi al più presto su queste pagine una completa recensione del primo ipergioco europeo . Nel frattempo, un suggerimento: perché non commercializzare EGAS nello stesso modo in cui vennero commercializzati vecchi creatori di adventure come *The Quill* e *GAC*? Sarebbe una bella spinta per il mercato attualmente troppo tranquillo degli adventure.

'EGAS è stato sviluppato per avere un sistema di realizzazione di adventure non legato ad aspetti tecnici. Volevamo liberare l'immaginazione del progettista senza costringerlo nei lati tecnici della programmazione: dopo tutto non dovreste avere bisogno di costruire una telecamera se volete girare un film!'

Clement Chambers

Alla CRL non sono egoisti: hanno regalato una copia del sistema EGAS a Fergus McNeill l'uomo che, utilizzando il sistema di generazione di adventure, *The Quill* ha creato giochi come *The Boggit* e *Robin of Sherlock*. Il collegamento tra ipergeneratore di adventure e vecchi programmi può essere una coincidenza, ma c'é da chiedersi se gli ipergiochi rappresenteranno il futuro per gli adventure del prossimo decennio.?

Il Sistema

Il pannello di controllo dell'EGAS così come si presenta al progettista del gioco. La prima cosa da fare è scegliere una schermata grafica, che può essere un qualsiasi file IFF (immagine digitalizzata o file *Deluxe Paint*). Una volta caricata nel sistema e denominata, l'immagine viene mostrata nell'angolo inferiore sinistro dello schermo e diviene la "foto" (inquadratura) sulla quale è possibile lavorare.

Il progettista utilizza il mouse per posizionare i punti di "azione" sull'immagine. Se per esempio desiderate mostrare un'altra inquadratura che raffigura una foto particolare, accompagnando il tutto con il rumore di carta sfogliate, e volete che ciò avvenga tutte le volte che il giocatore clicca su una pila di foto mostrata nella prima inquadratura, il procedimento da seguire è questo:

- **Cliccate con il mouse sulla inquadratura corrente nella posizione dove desiderate inserire il "punto di azione" (in questo caso sulla pila di fotografie).**
- **Localizzate i due file (quello visivo e quello sonoro) che dovranno essere attivati da questo punto di azione, e caricateli nel sistema specificando i loro nomi e la loro natura.**
- **Stabilite per mezzo dell'EGAS un legame tra l'attuale inquadratura ed i due nuovi file.**
- **Il lavoro è terminato. Ora potete pensare al prossimo punto azione.**

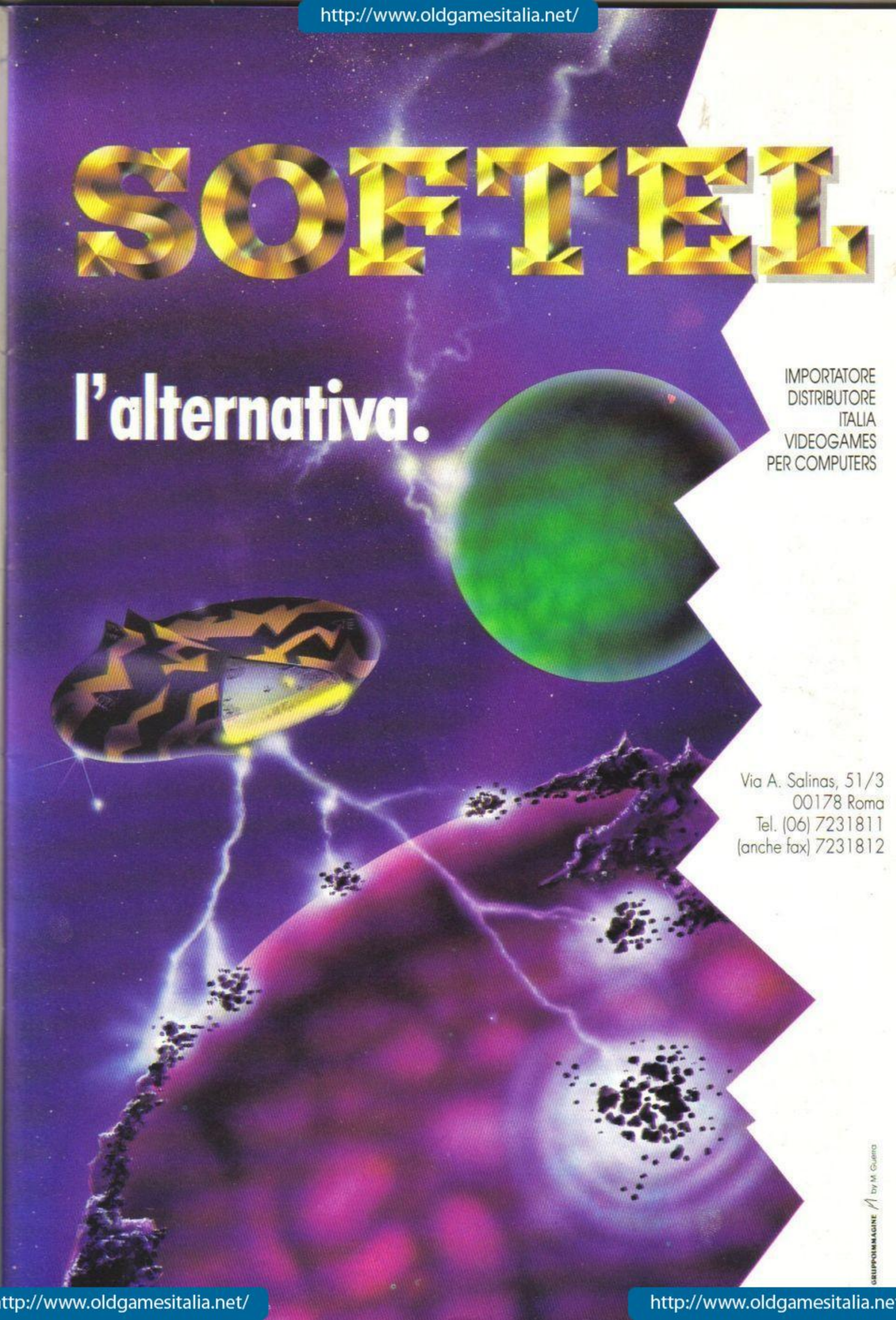
Il sistema include un cronometro (se un giocatore resta per troppo tempo su un'inquadratura senza combinare nulla il sistema torna all'inquadratura precedente).

Avete anche la possibilità, molto utile in alcuni giochi, di randomizzare i punti di azione, così che ogni volta che questi vengono attivati mostrino un'inquadratura a caso tratta da un set di file prefissati. La possibilità di spostarsi da un'inquadratura all'altra viene definita dal progettista.

L'EGAS ha consumi ridotti per quanto riguarda la memoria. Ogni inquadratura richiede circa 2K, dati esclusi. Un'immagine digitalizzata monocromatica completa di dati in *Herewith the Clues* richiede circa 20K. EGAS permette di gestire file sonori di 130K, il che significa 12-13 secondi di ottimo sonoro a 12MHz. La frequenza può essere variata, naturalmente, e potete avere buoni effetti di parlato della durata di 45 secondi. E naturalmente due effetti possono essere collegati per mezzo dell'EGAS

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

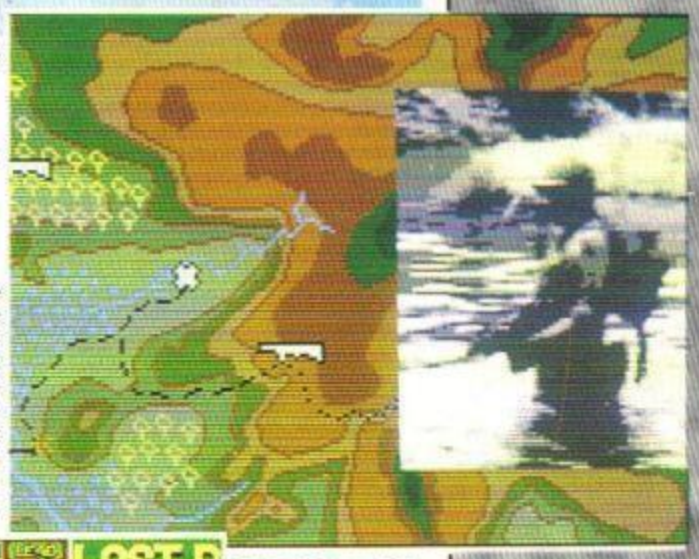
http://www.oldgamesitalia.net/

LOST PATROL

Appena appresa l'intenzione della OCEAN di imbarcarsi in una missione di rastrellamento, K si è offerto volontario per un giro di ricognizione in anteprima.

Giugno 1965: un elicottero statunitense si schianta nelle remote alture centrali nel Vietnam del Nord. I sopravvissuti sono solo sette. Il cibo e le munizioni scarseggiano, sono senza radio e devono trovare un modo per attraversare 58 miglia di territorio selvaggio brulicante di soldati e trappole mortali. Queste sono le buone notizie. Eccovi ora le cattive...

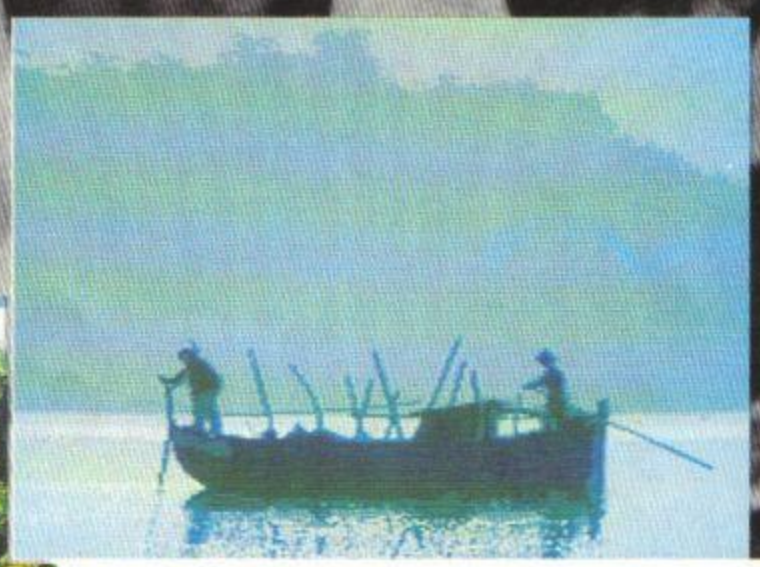
Vietnam, 1965: un paese affascinante, ma un luogo estremamente pericoloso per un giovane soldato appena uscito dal CAR.



Fate le vostre scelte, razionate il cibo o ammirate una sequenza di foto digitalizzate che illustrano la visione Hollywoodiana del conflitto del Vietnam.

La forza ed il morale della vostra squadra sembrano OK, ma come capo pattuglia vi troverete presto a dover compiere alcune difficili scelte.

Tutti pronti a fare fuoco, sergente. Il fucile d'assalto statunitense M16, calibro 5.56 mm, ha un peso di 3,73 kg ed una gittata massima di 400 metri.



Se solo ci fossero le forze SEALS (Sea, Air, Land: Mare, Aria, Terra) della US Navy ad aiutarvi invece di un pugno di civili vietnamiti.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

DOV'È IL K-VOTO?

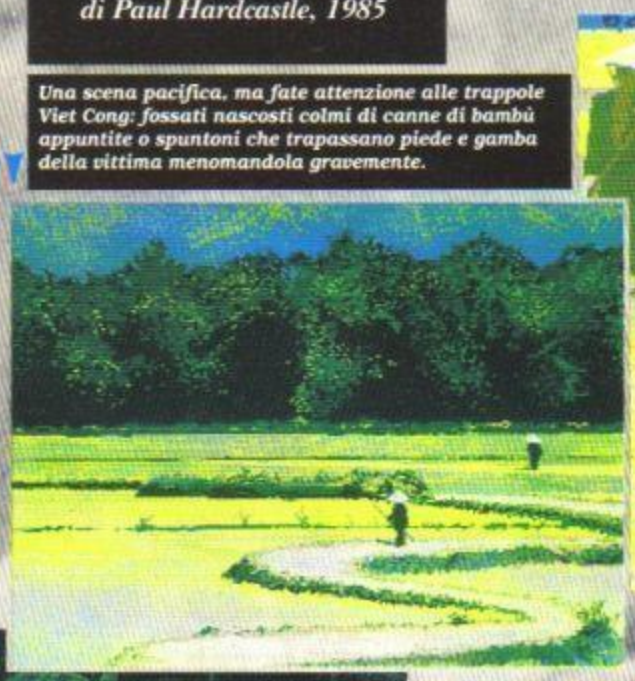
In queste pagine non troverete il K-Voto perché abbiamo ritenuto che *Lost Patrol* si trovi ad uno stadio di sviluppo ancora troppo arretrato per fornire un giudizio definitivo. Preferiamo fare la recensione di un gioco solo quando possiamo esaminarne la versione definitiva, quella che viene posta in commercio.

La copia di pre-produzione di *Lost Patrol* sulla quale abbiamo giocato era molto vicina al prodotto finito, ma gli elementi cruciali di giocabilità dovevano ancora essere raffinati e migliorati nelle sequenze arcade. Inoltre gli effetti sonori si trovavano in un programma separato, in attesa di essere inclusi nel gioco - alcuni di questi effetti potrebbero essere eliminati nella versione finale e così pure alcune schermate grafiche. Questi fattori possono influire parecchio sul giudizio finale. Non gli abbiamo quindi dato un voto (lo faremo quando potremo esaminare la versione definitiva). Nel frattempo, questa è la nostra opinione basata su quanto abbiamo potuto vedere.

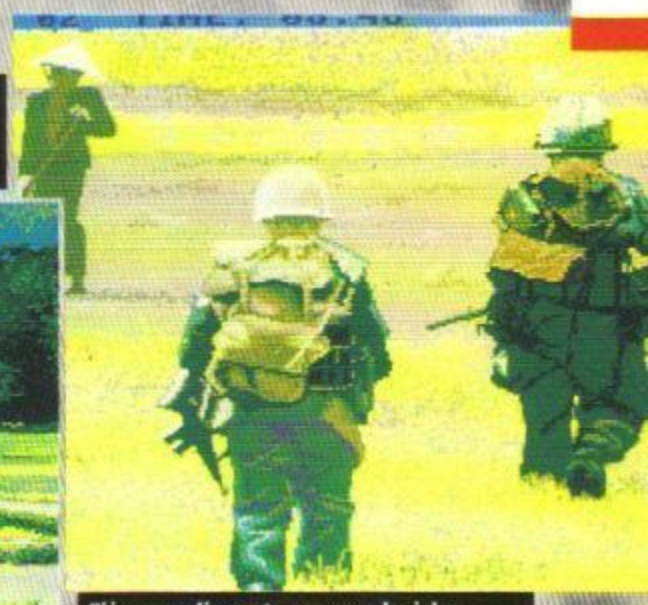
Nonostante rappresenti una brillante idea e un notevole sforzo da parte della Ocean e della Shadow Development, *Lost Patrol* si trova sulla linea di confine che separa due generi completamente differenti: strategia ed arcade. Questo può rivelarsi il punto debole del gioco nella sua versione definitiva.

PIANO DELLE USCITE		
AMIGA	L29000d	IMMINENTE
ST	L39000d	IMMINENTE
NON SONO PREVISTE ALTRE VERSIONI		

"Durante la Seconda Guerra Mondiale l'età media di un soldato era 26 anni. In Vietnam era 19."
Da Nineteen di Paul Hardcastle, 1985



Una scena pacifica, ma fate attenzione alle trappole Viet Cong: fossati nascosti colmi di canne di bambù appuntite o spuntoni che trapassano piede e gamba della vittima menomandola gravemente.



Più spesso di quanto non accada, i due schieramenti combattono separati da distanze così brevi che diventa impossibile chiamare un supporto aereo o di artiglieria.

Una delle cinque sequenze arcade di Lost Patrol, sembra IK+,ma l'apparenza inganna - ricordatevi che siete un normale soldato, non Bruce Lee!

La maggior parte dei Viet Cong ha in dotazione il fucile d'assalto AK-47 di fabbricazione sovietica, il cinese 56-I o il fucile mitragliatore francese MAT 9mm.

Lost Patrol è stato scritto dalla Shadow Developments – Ian Harling ha ideato il gioco e disegnato la grafica, Simon Cooke ha scritto il codice principale e altri due programmatori hanno creato alcune routine di programmazione secondarie.

Un tipico fiume o torrente vietnamita può contenere trappole anti-persone o sanguisughe.

Viet Cong

I viet Cong o i comunisti vietnamiti derivano dai viet Minh che si batterono contro i francesi per l'indipendenza durante la I guerra indocinese. Non avevano un uniforme ufficiale ma molti indossavano il 'pigiama' nero diffuso tra i contadini dell'Indocina. Indossavano dei sandali, detti 'Ho Chi Minh', che erano fatti con pezzi di copertone di camion e sulle spalle portavano un tubo di stoffa contenente una razione mensile di riso.

'NAM - UNA STORIA DI ORRORI

- Al termine del secondo conflitto mondiale la Cina decide di ristabilire il suo controllo sulle colonie che possedeva prima della guerra: Cambogia, Laos e Vietnam.
- Nel '50 il governo statunitense inizia a fornire aiuti economici e militari alla Francia per appoggiarla nella sua campagna in Vietnam.
- Ho Chi Min, il capo delle forze comuniste in Vietnam, viene ufficialmente riconosciuto dall'Unione Sovietica e dalla Repubblica Popolare Cinese.
- Nel '54 gli USA sostengono ormai il 78% delle spese francesi in Vietnam.
- Numerose sconfitte francesi in Vietnam, che culminano con la umiliante perdita della fortezza di Dien Bien Phu, costringono la Francia ad accettare il cessate il fuoco nel maggio del '54.
- Il Vietnam è diviso in due tronconi da una zona demilitarizzata lungo il 17° parallelo.
- I comunisti hanno la loro base ad Hanoi, nel Vietnam del Nord. Il governo vietnamita, appoggiato dagli americani, resta nella capitale Saigon, nel sud del paese.
- La guerra del Vietnam inizia nel '57 sotto forma di una rivolta nella Repubblica del Vietnam (Vietnam del Sud) con i ribelli appoggiati dalla Repubblica Democratica del Vietnam (Vietnam del Nord).
- I ribelli nordvietnamiti sono noti come 'Viet Cong' (VC).
- Nel '61 il presidente degli Stati Uniti J.F. Kennedy decide di aumentare il numero di 'consiglieri' militari in Vietnam, ma non invia forze militari da combattimento.
- Durante il 1962 la presenza militare U.S.A. in Vietnam raggiunge la forza di 11.000 uomini.
- Nel '64 i VC uccidono o rapiscono 11.200 persone - la loro forza è aumentata a 36.000 soldati attivi e oltre 100.000 sostenitori politici.
- I VC ribelli nel Vietnam del Sud sono riforniti attraverso una serie di piste in Laos conosciute come 'la Via di Ho Chi Min'.
- Nell'agosto del '64 alcuni cacciatorpediniere statunitensi sono attaccati da vedette nordvietnamite nel Golfo del Tonchino.
- Gli Stati Uniti iniziano una campagna 'strategica' di bombardamento contro il Vietnam del Nord, conosciuta come 'Operazione Rolling Thunder'. L'operazione dura dal 2 marzo del 1965 al 31 ottobre del 1968. Durante il 1966 gli americani eseguono 148.000 missioni di bombardamento contro il Vietnam del Nord.
- Il 25 agosto del '65 la I Divisione di Cavalleria Aviotrasportata giunge nel Vietnam del Sud con un organico di 15.787 uomini e 428 elicotteri.
- I nordvietnamiti iniziano l'Offensiva del Tet durante le festività del nuovo anno lunare nel gennaio '68. Oltre 70.000 VC e soldati dell'esercito nordvietnamita (NVA) attaccano 105 delle 292 capitali provinciali, distrettuali e città autonome del Vietnam del Sud. 750.000 civili diventano senza tetto. I VC uccisi ammontano forse a 50.000.
- Nel '68 iniziano dei negoziati a Parigi tra i governi nord e sud vietnamiti senza produrre alcun esito.
- Nel '68 un soldato americano in Vietnam ha una possibilità su 55 di essere ucciso durante il suo Turno di Servizio.
- Nel gennaio del '69 le forze armate statunitensi in Vietnam raggiungono il loro massimo potenziale: con 542.000 uomini assegnati nella regione.
- Nel '70 il numero di casi di droga segnalati tra le forze statunitensi in Vietnam raggiunge le 11058 unità. Le droghe comprendono oppio, morfina ed eroina.
- Quasi tutte le forze terrestri americane hanno abbandonato il Vietnam nei primi mesi del '72.
- Il 30 aprile del '75 il governo sudvietnamita si arrende.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

◀ *Questo simpatico vecchietto è quello che sembra o è in realtà un comunista convinto pronto ad eliminarvi non appena gliene date l'occasione? La risposta a questa domanda è di vitale importanza per voi ed i vostri uomini.*

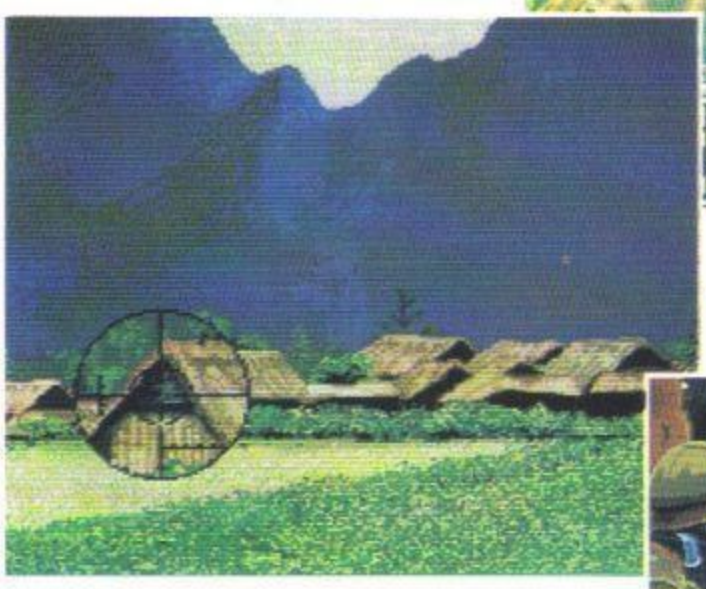
HUEY

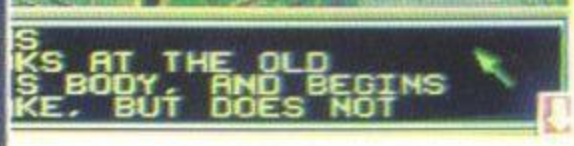
Il Bell UH-1B Huey, elicottero leggero da trasporto, aveva un raggio d'azione di 341 km, una velocità massima di 222km/h e poteva trasportare fino a sette soldati più due uomini di equipaggio. L'Huey poteva essere impiegato anche come cannoniera volante, armato con varie combinazioni di mitragliatori da 7.62mm e 12.7mm, cannoncini da 20mm, razzi da 2.75 pollici, lanciagranate da 40mm e missili SS11 di fabbricazione francese.

▲ *Se le cose si mettono male durante uno scontro, i VC possono nascondere le armi e confondersi con la popolazione civile.*

▲ *Gli articoli della Convenzione di Ginevra sono così confusi e malinterpretati da essere irriconoscibili durante la guerra del Vietnam.*

Ecco come si otteneva la "amicizia e collaborazione" degli abitanti locali - se ne eliminavano un po' per ottenere quel che si voleva. ►





◀ *Sicuramente la parte migliore del gioco: la sequenza del tiratore scelto dotato di un innovativo mirino telescopico.*

▲ *I Viet Cong sono pieni di risorse e non sprecano nulla. Dopo uno scontro a fuoco raccolgono i bossoli delle cartucce sparate per riutilizzarli in futuro.*

▲ *I vostri uomini sono demoralizzati e disgustati del vostro comando. Tutto quello che potete aspettarvi ora è una "bella lezione" (le vostre truppe vi assassineranno con una granata a frammentazione) ed un biglietto di volo verso casa classe "funebre".*

VIETNAMARCORD

Il primo wargame con scenario la guerra del Vietnam fu realizzato dalla Us Gold nel 1986. Vietnam conteneva sei scenari ognuno con una situazione tattica e militare differente. Altre battaglie sono state inserite nel disco scenario di *UMS*.

Per passare a giochi di azione il maggior successo è quello di *Platoon* della Ocean che aveva nella confezione una cassetta con la struggente *The track of my tears* di Smokey Robinson. Meno interessanti sono stati i successivi *19* e *Butcher Hill* rispettivamente della Cascade e della Gremlin il primo ispirato alla canzone di Paul Hardcastle, il secondo all'omonimo film.

TURNO DI SERVIZIO

La Notte Appartiene a Charlie

Le forze americane cessavano tutte le operazioni durante la notte e rientravano nelle loro basi pesantemente difese o si trinceravano nel luogo dove si trovavano. Nel frattempo Charlie - il termine usato dai soldati americani per indicare i VC - spostava uomini e rifornimenti approfittando del riparo dell'oscurità e della giungla circostante.

Napalm

Un'orrenda sostanza incendiaria costituita da una massa gelatinosa di petrolio in grado di aprirsi un sentiero infuocato attraverso qualsiasi materiale e di causare terrificanti ferite a soldati e civili.

Vietnamizzazione

Piano statunitense di ricostruzione delle forze armate sudvietnamite prima della smobilitazione.

Disordine Psicologico Post Traumatico

Con una società americana da sempre abituata a rapidi e facili vittorie, l'umiliante smobilitazione ed il ritiro delle truppe crearono molti problemi ai soldati che tornarono in patria: questi problemi sfociarono presto in alcolismo, divorzi, uso di droghe e talvolta suicidio.

Agent Orange

Forse l'ultimo segno della presenza americana in Vietnam ancora visibile ai nostri giorni - bambini, animali e piante deformati - grazie alla politica americana di irrorare vaste zone del Vietnam con il defoliante "Agent Orange" durante la guerra.

US MARINE

I Marine operavano come forza rapida di intervento che poteva entrare in azione in tempi brevissimi. Erano armati con fucili automatici M16 e una varietà di armi di supporto quali mitragliatrici, mortai e granate, che si rivelarono molto efficaci nei combattimenti tra casa e casa che si svilupparono durante la battaglia di Hue.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Alla Corte di Lord British

Quando Richard Garriott cominciò a vendere per posta le prime copie di *Ultima I*, probabilmente vi avrebbe riso in faccia (o forse avrebbe emesso qualche gridolino - era ancora in età piuttosto tenera) se gli aveste detto che entro qualche anno il suo gioco avrebbe venduto letteralmente milioni di copie rendendolo ricco oltre ogni prevedibile speranza. Ma i giochi hanno venduto... e lui ora è un miliardario.

La cosa bella della Origin sono le sue origini. Partita come una piccola impresa, la società mantiene ancor oggi un'atmosfera intima ed amichevole che costituisce un piacevole cambiamento rispetto alle enormi software house della costa ovest. "La nostra società dà molta importanza agli autori", conferma Dallas Snell, addetto allo sviluppo dei nuovi prodotti, e questa è in effetti l'impressione che si riceve girando per gli stretti corridoi - c'è un progettista o un programmatore al lavoro dietro ad ogni porta, immerso nel suo piccolo mondo di creatività.

Questa filosofia si trova agli antipodi di quella generalmente seguita dalle case più grandi, che oggi riuniscono i programmatori in squadre. La Origin è una delle poche società nelle quali si può ancora trovare un singolo nome nella lista dei crediti di un nuovo gioco. Ciò non significa che non ci sia lavoro di gruppo - ogni titolo si avvale dell'input dell'eccellente reparto grafico della Origin ed è seguito da un produttore - ma nonostante questo i giochi della Origin tendono ad apparire come le creature di una sola mente creativa.

Ci troviamo fra le colline che dominano Austin, nel Texas; il ponte levatoio si abbatte tuonando ed aprendoci il passaggio per Castel Origin. Alti signorotti texani, cresciuti con una dieta di bistecche al sangue, ci trascinano al cospetto di Lord British - il creatore di Ultima...

MONDI IN LAVORAZIONE

Ora come ora ci sono tre titoli in via di sviluppo (o appena pubblicati) alla Origin. Il primo è l'attesissimo *Ultima VI* (vedi le pagine seguenti), programmato da Lord British (alias Richard Garriott). K ritiene che questo sarà finalmente il gioco in grado di dimostrare che i GdR possono essere divertenti quanto gli sparatutto.

Il secondo è *Bad Blood*, programmato da Chris Roberts, che l'anno scorso ci ha donato *Times of Lore*. Ne potete scoprire qualcosa leggendo il resto dell'articolo.

Infine c'è un immenso scenario per i fanatici di *D&D*, *Knights of Legend*, recensito su questo stesso numero. Abbiamo anche inserito una recensione di *Omega*, anche se in realtà il programma è stato pubblicato nel dicembre dell'89.

Lord British, alias Richard Garriott, padrone del tempo e dello spazio grazie all'aiuto della sua collezione di segnatempo d'epoca.

CD RPG

La software house che ha creato *Ultima* e *Knights of Legend* dovrebbe costituire un candidato sicuro al titolo di prima società a produrre giochi di ruolo su CD, ma il progettista di giochi Todd Porter ha alcune interessanti obiezioni da porre..

"Uno dei problemi con il CD-ROM," nota, "è il tempo di accesso. *Knights of Legend*, ad esempio, ha bisogno di un sacco di dati ma non di accederci immediatamente, quindi una versione su CD-ROM offrirebbe un sacco di possibilità. In *Ultima*, del resto, il programma lavora in continuazione con il disco e ci sarebbe bisogno di un sacco di lavoro per farlo funzionare decentemente su di un sistema CD-ROM. Non c'è dubbio, comunque, che le memorie ottiche saranno tremendamente utili per i GdR fantasy o le grandi simulazioni di mondi."

Il risultato è che i migliori giochi della Origin non assomigliano a nessun altro prodotto fra quelli in circolazione. Come ci fa notare il produttore Jeff Johanningman, "La varietà dei prodotti da noi pubblicati nel corso dell'89 è un tributo alle possibilità degli autori." Le altre società solitamente impiegano poco per copiare i prodotti della Origin: "I miei amici mi mandano un nuovo clone di *Ultima* praticamente ogni settimana," dice Richard, "deve trattarsi dello schema di gioco più copiato di tutti." Anche *Bad Blood* e *Times of Lore* possiedono uno stile di gioco estremamente originale, e persino *Knights of Legend*, per quanto contenga molti elementi dei classici GdR, risulta diverso se non altro in termini di scala.

"Diciamo alla gente di venire da noi con le loro idee e li aiuteremo a tirar fuori il meglio delle loro possibilità," dice l'addetto alle pubbliche relazioni Greg Malone - ma a differenza di altre società, qui le idee rimangono una sfida personale piuttosto che una produzione di gruppo. "D'altra parte," dice Dallas, "non possiamo permetterci il lusso di fare esperimenti. Quando dico che teniamo in considerazione gli autori," scherza, "intendo che cerchiamo di non fregarli! È vero che come accade in altre società i nostri autori non si gestiscono più da soli - ora devono portare i loro lavori in tempo!"

VERSO NUOVI MONDI

La Origin sta seguendo rapidamente il cambiare dei tempi. non solo stanno producendo più giochi che mai, ma si stanno anche iniziando ad occupare del mercato delle console, avendo acquisito i diritti necessari per poter produrre giochi per la console Nintendo. In Giappone esiste già una versione per console di *Ultima*, e sta riscotendo un notevole successo. Ora Richard Garriott sta pianificando una versione per Ninten-

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

do di *Ultima V* e persino un "Ultima generico" per il Gameboy.

"Nel frattempo," dice Greg Malone, "stiamo sbavando per il CD-ROM. Fanno parecchia impressione anche le nuove console: il Genesis della Sega tecnicamente è una macchina eccezionale. Entro il 1991 speriamo di avere una serie di titoli originali per il Genesis e il Turbographx (PC Engine)."

Molto dipende, si pensa, dall'attuale indagine del Congresso sulle pratiche restrittive imposte dai costruttori nipponici di console. La maggior parte dei produttori di console proibiscono alle software house di sviluppare e pubblicare cartucce senza speciali - e costosissimi - contratti. Comunque, gira voce che recentemente l'Electronic Arts abbia prodotto tramite "ingegneria rovesciata" una cartuccia compatibile col sistema Nintendo rivolta al mercato americano e i tribunali statunitensi dovranno decidere se un simile scavalcamento del controllo della Nintendo sulle forniture di software sia legale o meno. Se lo sarà, la cosa aprirà la strada a un'inondazione di ambiziosi e variegati titoli per console - e la Origin spera di riuscire a galleggiarci sopra.

Nel frattempo, la Origin continuerà a sostenere i migliori autori e progettisti nella produzione di nuovi giochi. Se saranno simili a *Ultima VI* e *Knights of Legend*, la società arriverà sicuramente ai vertici di questa industria tutta particolare. Speriamo che la cosa non li rovini.

"Programmiamo sempre per le macchine migliori - così possiamo dire 'Questo è il sogno...' e poi riprodurlo in altri formati."

Greg Malone, Origin

BAD BLOOD

Così come *Ultima VI* rappresenta un gran passo avanti rispetto ad *Ultima V*, *Bad Blood* lo è rispetto a *Times of Lore*. "*TOL* possiede 256 blocchi di mondo," dice il programmatore Chris Roberts, "ma in *Bad Blood* abbiamo un mondo composto da 3800 cellule differenti." Il mondo risultante è un incubo di mutazioni post-olocausto in cui l'umanità lotta per il dominio di un mondo arido e vuoto.

La struttura del gioco comprende l'esplorazione di città distrutte e l'interazione con bizzarri mutanti mediante un sistema a menu immediatamente comprensibile.

"Tutte le routine grafiche sono in assembler," osserva Chris, "il che aiuta a combinare il dettaglio con la velocità. Abbiamo codificato le routine di intelligenza artificiale in C - il che comprende una piccola ricaduta nel risultato, ma poiché si trova in una parte di programma dove non si può notare, in pratica ha solamente triplicato la nostra produttività."

Aspettatevi un'anteprima (e la recensione, naturalmente) di *Bad Blood* sui prossimi numeri di K

Una conversazione all'interno di un edificio: notate il grande aumento di dettaglio rispetto a Times of Lore.

I produttori della Origin riuniti: Dallas Snell racconta ai suoi colleghi del pesce che gli è scappato.

Il gruppo di Bad Blood! sulla sinistra c'è Lord British, e Chris Roberts sta al centro.

LA CREAZIONE DI UNA LEGGENDA

David Todd Porter cominciò la progettazione di *Knights of Legend* più di otto anni fa e non l'ha mai abbandonata. Lo scopo era semplicemente di creare il sistema definitivo di GdR per i giocatori che pretendevano la complessità di un gioco tradizionale su carta come *Dungeons & Dragons* ma desideravano anche la comodità e praticità di una versione per home computer.

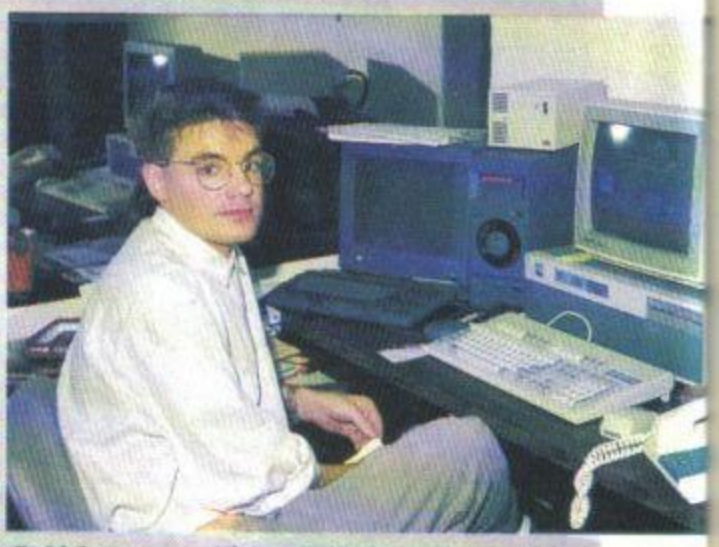
KOL è il primo gioco di ruolo fantasy che segue le cose in profondità," dichiara Todd, ed una volta che avete giocato il programma non potete dissentire - potete avere un'idea di quel che offre il gioco leggendone la recensione nelle apposite pagine.

Il gioco è stato messo insieme da Todd, ma ha anche beneficiato dell'aiuto dei suoi amici giocatori di GdR, che si trovavano con lui a pranzo il giorno in cui David ebbe la prima idea di un simile prodotto. Quando Todd arrivò alla Origin, la prima cosa che fece fu di rintracciare i suoi vecchi compagni e di coinvolgerli nello sviluppo del gioco.

Todd stesso ha portato le ricerche per il gioco a degli estremi di pedanteria. "Sono persino andato in Inghilterra," ricorda, "per studiare le armi medioevali ed i castelli. Ho letto tutto quel che esisteva sulle armature dell'epoca, per esempio. Mi fanno impazzire tutti quegli altri giochi in cui ti limiti ad indossare una armatura di piastre completa - quella roba pesa una tonnellata! La maggior parte dei personaggi che tentassero di portarsela dietro perderebbero i sensi per la fatica. In *KOL* devi avere un gran fisico per riuscire a portare quella roba. Ci sono infiniti dettagli..."

Dettagli che comprendono, per esempio, non meno di quaranta algoritmi per stabilire se un mostro debba o meno ritirarsi da un combattimento. "L'intelligenza artificiale è uno dei pilastri del gioco," dice Todd: "I nemici sono molto intelligenti. Ad esempio, *KOL* presenta i danni agli arti, e se vi fate male ad un braccio o una gamba le creature imparano presto a mirare i loro attacchi a parti specifiche del corpo."

Una delle ragioni per cui i GdR sono così diffusi è il grado di identificazione che si può sviluppare con il proprio personaggio. Purtroppo la maggior parte dei programmi non si preoccupa nemmeno di tenere in considerazione questo aspetto, ma Todd ha puntato proprio a questo, permettendovi non solo di ridefinire l'aspetto del vostro personaggio, ma anche di dare un nome ad armi ed incantesimi. Il livello di dettaglio è incredibile - potete persino cambiare i simboli sullo scudo del vostro personaggio! Cercate la recensione del gioco su questo numero di K.



Todd Porter, progettista e programmatore di Knights of Legend nella sua segreta alla Origin.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

COSTRUIRE UN MONDO

La guida di Lord British alla progettazione di Ultima...

La Origin ha prodotto il pacchetto definitivo di progettazione per i programmi di *Ultima*, programmato dal geniale Herman Miller. Qui Lord British (Richard Garriott) e Greg Malone illustrano le varie funzioni del programma, mostrando come viene realizzato uno scenario, compresi oggetti, mostri e caratteristiche topografiche.

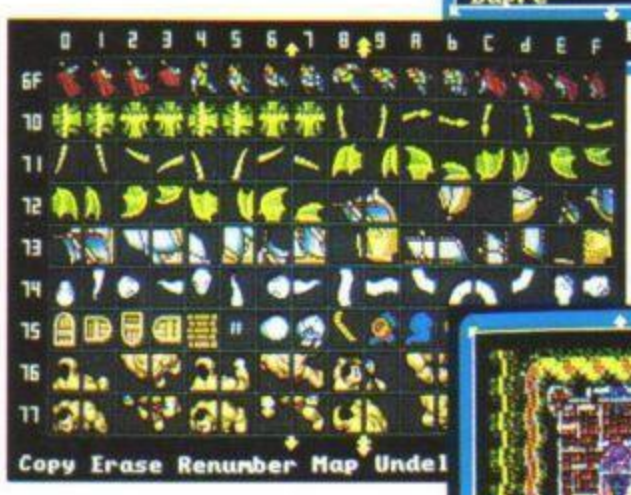
Ecco l'inizio di Ultima VI *- la camera del trono del castello di Lord British. La finestra di sinistra scorre in quattro direzioni e quella di destra solo in alto e in basso. I due riquadri in alto sulla finestra di destra mostrano cosa verrebbe inserito sulla mappa premendo i pulsanti di sinistra e di destra del mouse. Usando questi pulsanti, potete selezionare quale blocco impiegare dalla finestra di destra e inserirla ripetutamente quante volte vi serve, costruendo così il mondo e la gente che lo abita.*

Ogni oggetto nel mondo possiede una massa di dati ad esso associati. In questa parte dell'utility possono essere definiti diversi attributi degli oggetti. In questo caso, stiamo dicendo al gioco se una ruota in movimento debba essere insuperabile, quanto pesi, se emette luce, il suo nome e così via.

Ci sono 2048 blocchi di costruzione differenti in Ultima VI*, e la Tabella Principale dei Blocchi ne mostra 256 per volta. Potete scegliere i blocchi per la mappa anche da qui.*

Una volta che un blocco è stato piazzato, gli possono essere forniti attributi addizionali specifici per un dato oggetto, differenziandolo così da blocchi simili presenti nel resto del mondo. Fra questi attributi troviamo la possibilità che l'oggetto sia maledetto, posseduto, addormentato, quanti punti-ferita possiede e così via.

"I giochi di Ultima *parlano di moralità: le decisioni che prendono i vostri personaggi vi riguardano personalmente."*
Richard Garriott



Gli oggetti dei precedenti Ultima *erano tutti composti da un singolo blocco, quindi limitati come come complessità grafica. Una delle liste principali dei blocchi mostra alcuni mostri "multi-blocco". Ecco un drago, un ciclope, un serpente gigante, navi, ecc.*

Una visione ridotta tramite algoritmo di una parte del mondo. 1 pixel = 256 pixel. Questo permette al progettista di avere una visione globale della sua creazione, permettendogli inoltre di costruire il mondo impiegando "settori" predefiniti. Qui vediamo il castello di Lord British.

Un "uovo generatore di mostri" è stato piazzato vicino all'altare, che è circondato da un cerchio di pietre. I mostri nascono da queste "uova generatrici" predefinite, simili ai generatori di Gauntlet*. Il giocatore non può vedere né distruggere le uova, poiché non appena si avvicina alla loro locazione queste si schiudono prima di apparire sullo schermo. Il progettista inserisce nelle uova qualsiasi mostro gradisca. Ogni uovo può contenere diverse percentuali di un certo numero di razze contemporaneamente e ha una possibilità generale di schiudersi o meno. Potrebbero persino nascere due razze caratterialmente opposte (di allineamento legale e caotico, ad esempio) dallo stesso uovo, il che crea lo strano spettacolo di due mostri in lotta fra di loro che ignorano il giocatore.*

Una parte della lista principale dei settori che contiene ben 4096 grossi settori differenti che possono essere impiegati per costruire grandi porzioni del mondo.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

L'ULTIMO ULTIMA

La squadra dei grafici della Origin, responsabile di molte delizie visuali in Ultima VI. Da sinistra a destra: Keith Burdak, Denis Loubet, Daniel Bourbonnais e Glyn Johnson.

Non ci sono dubbi - *Ultima VI* sarà uno dei grandi giochi del 1990, se non IL gioco dell'anno. *Ultima V* non è stato esente da onori, ma *UVI* porta una nuova dimensione ai giochi fantasy.

Per prima cosa, è semplice da giocare. Uno dei problemi con i primi GdR (compresi i vari *Ultima*) era il corso d'istruzione che il giocatore doveva subire prima di entrare veramente nel gioco. Bisognava conoscere dei menu, ricordare dei comandi, annotarsi delle sequenze di tasti. In *UVI*, tutto viene controllato dal mouse - una piccola freccia sullo schermo mostra la direzione in cui state viaggiando, e dovete limitarvi a puntarla nella direzione richiesta e cliccare. Eccettuata la presentazione grafica, enormemente migliorata, sono state effettuate alcune altre rifiniture che comprendono la possibilità di vedere tutto il gruppo sullo schermo nello stesso momento, al posto del solito "simbolo del gruppo". I personaggi vi seguono intelligentemente mentre vi muovete da un punto all'altro evitando gli ostacoli.

La creazione dei personaggi passa per una serie di problemi morali come in **Ultima V** *- molto più interessante che giocherellare con dei numeri.*

Il controllo tramite mouse comprende anche la manipolazione di oggetti, che ora si possono raccogliere semplicemente cliccandovi sopra. Cliccando invece sul nome di un personaggio ottenete le statistiche ad esso relativo. Ci sono schermate grafiche persino per l'inventario, che vanno a sostituire le vecchie liste di parole, e addirittura per i vestiti che indossate.

Tutte le routine di combattimento sono state rivisitate completamente - il che è notevole, dopo un *Ultima V* che possedeva alcune delle migliori routine in circolazione. Oltre al controllo individuale di ogni personaggio, ora potete inviare anche ordini tattici più complessi per attaccare il nemico ai fianchi, ritirarvi, abbandonarvi alla furia, colpire il nemico più vicino, cambiare posizione e così via. Infuriarvi, per inciso, significa che vi lanciate contro il bersaglio più grosso e lo colpite con ogni arma possibile, massacrando nel frattempo tutto quello che vi si frappone.

UNIVERSO AL SILICIO

I dati tecnici di *Ultima* sono piuttosto impressionanti. Ci sono 2000 tipi di oggetti e 16000 oggetti nel gioco stesso. Ci sono 2000 blocchi grafici. Ogni oggetto possiede i suoi attributi particolari, ognuno dei 224 personaggi del gioco possiede un passato ed un dialogo, e il gioco occupa solo sette dischi - dopo essere stato compresso. La mappa generale è composta di 1048576 blocchi - e solo per livello superiore! Inoltre, ci sono cinque livelli supplementari di dungeon.

Parlando di magia, sono 100 incantesimi - e a differenza degli altri GdR per computer, questi sono incantesimi unici ed originali piuttosto che una vagonata di "Distruggi-Mostro". Altri tocchi simpatici comprendono la possibilità di vedere i personaggi invisibili come deboli ombre, mentre la realizzazione dei miscugli necessari è automatica.

I fan di *Ultima* saranno felici di sapere che le porte invisibili ora sono molto più difficili da trovare. Creare una mappa è diventato un altro compito molto complesso, dato che non viene più impiegata la visuale su larga scala: vi trovate nella visuale ravvicinata (quella delle città) in qualsiasi fase.

E la trama... uno dei punti di forza di *Ultima* è sempre stata la sceneggiatura ad opera di Richard Garriott, ed *Ultima VI* non fa eccezione a questa regola. Questa volta (dopo una meravigliosa sequenza introduttiva) venite nuovamente evocati a Britannia, per scoprire che il mondo è stato attaccato da una razza di gorgoni malvagie. Il colpo di scena, tuttavia, è che non tutto è in realtà quel che sembra. "*Ultima VI*," dice Richard, "si ispira a molti elementi della nostra società. Prendete Jim Bakker, per esempio, il predicatore televisivo recentemente caduto in disgrazia dopo che si è scoperta la sua vita privata. Il mondo è pieno di gente che finge di essere una cosa ma in realtà sta nascondendo qualcosa di molto differente. Questo è il soggetto di *Ultima VI: Il Falso Profeta...*"

Ultima VI *- tutti gli incantesimi sono in inglese, ma i fan dei giochi precedenti possono ancora usare la vecchia lingua britannica se lo desiderano.*

Dalla sequenza introduttiva: fuori c'è una tempesta e state per essere nuovamente catapultati a Britannia...

ALTRI MIGLIORAMENTI!

In *Ultima VI* potete trovare queste cose:

- Le vie d'acqua (fiumi, oceani, ecc.) seguono le maree - scorrono in particolari direzioni e con forze diversificate.
- Potete osservare i dati statistici degli avversari durante il combattimento.
- C'è un comando "HELP" nei dialoghi che sottolinea le parole nel discorso di un personaggio che possono essere soggetto di ulteriori indagini (potete eliminare l'aiuto a piacimento).
- Nel castello di Lord British avete una stanza tutta vostra!
- Elenchi ed icone gerarchiche per gli oggetti: potete mettere oggetti negli oggetti, ecc.
- Tutto il mondo è il scala ed in prospettiva.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

DAI, NON ESSERE GELOSA... NON E' UNA PASSIONE E' UNA MANIA!

NINTENDOMANIA: PRIMA O POI CI CASCANO TUTTI... SARA' PERCHE' E' COSI' INCREDIBILMENTE DIVERTENTE, SARA' PERCHE' HA UNA SERIE NUMEROSISSIMA DI VIDEOGIOCHI SUPER-AVVINCENTI, SARA' PER LA GRAFICA DI ALTISSIMA QUALITA'... FATTO STA CHE NINTENDO HA GIA' TIRATO DENTRO MILIONI DI RAGAZZI. E VOI, COSA STATE ASPETTANDO? LA NINTENDOMANIA DILAGA: FATEVI PRENDERE!!

Nintendo MATTEL

★ LA NINTENDOMANIA DILAGA ★

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

K ALL'ATEI

UN REPORTAGE ESCLUSIVO SUI COIN-UP D'OLTREMANICA

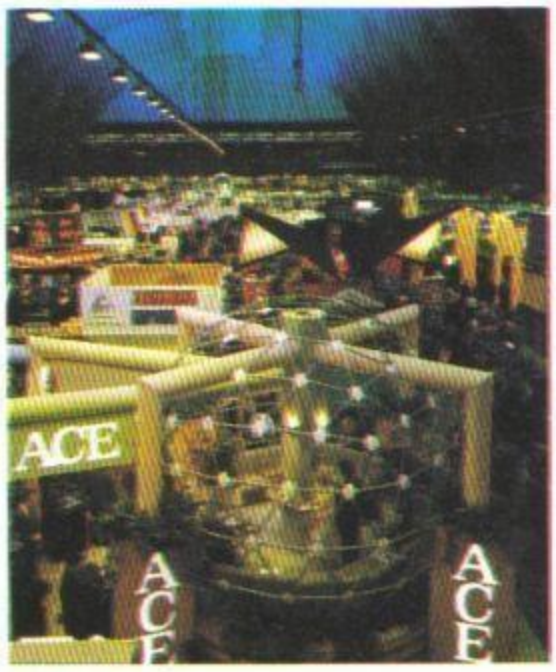
La Esposizione Internazionale di coin-op (ATEI) che si tiene presso il Centro londinese di esposizione Olimpia è senza dubbio il più importante appuntamento commerciale inglese nell'ambito degli arcade e presenta una miriade di nuovi coin op, di slot-machine e di flipper, insieme ad altri svaghi più tradizionali come go-kart, castelli gonfiabili e sale di tiro.

I visitatori della mostra sono compassati rappresentanti di mezza età, comitive di giapponesi dall'aria imbronciata, e gli immancabili giovanissimi giocatori in cerca di crediti illimitati sugli ultimissimi coin-op. Si sono presentati anche un certo numero di esponenti del mondo del software per computer, alla ricerca forse di un'ispirazione dai giochi esposti oppure nella speranza di accaparrarsi una licenza di conversione. Dubitiamo che la spuntino nell'uno o nell'altro caso. La nota più piacevole fra il pubblico di questa esposizione è data dall'alta percentuale di giovani ragazze, tutte prese dai giochi e dall'esposizione; questo fatto smentisce un pregiudizio assai diffuso, secondo il quale questo genere di giochi è ricercato esclusivamente da un pubblico maschile.

Dimenticate i coin-op, salite sui go-kart!

I GRANDI NOMI

La Konami ha approfittato di questa occasione per presentare tre nuovi giochi: *Aliens*, *Gradius III* e *Teenage Mutant Ninja Turtles*. Ispirato all'eccezionale film di James Cameron *Alien: Scontro Finale*, il primo di questi giochi presenta fotogrammi digitalizzati ricavati dal film e coloratissimi e spaventosi alieni, mentre il gioco consiste nel ripulire una "colonia spaziale" infestata dagli alieni servendosi di fucili avveniristici, di lancia-granate e di lanciafiamme. Si tratta di uno sparatutto giocabile simultaneamente da due persone, che si articola in più stadi alternando degli scenari mobili a scorrimento orizzontale e verticale a delle schermate frontali statiche. Personaggi ed ambienti ricordano molto quelli del film ma l'azione, nonostante l'approccio da gioco diviso in sezioni e giocato in più stadi, è leggermente ripetitivo. Tuttavia vale la pena darci un'occhiata, soprattutto se avete ammirato il film. Detto per inciso, William Gibson, guru cyberpunk e autore del romanzo *Neuromante*, sta scrivendo la sceneggiatura di *Alien 3*.



L'ATEI all'Olympia.

Gradius III è il più recente della serie di sparatutto *Nemesis*, ed esibisce tutti i potenziamenti di cui siamo venuti già a conoscenza e che abbiamo imparato ad amare: missili, laser e pod, per citarne solo alcuni. Imperverserà senza dubbio nelle sale giochi, ma il suo stile e la struttura di gioco, che risalgono al 1985, sono un po' datati, soprattutto se paragonati a quelli di prodotti simili, come *X-Multiply* e *R-Type II*. *Teenage Mutant Ninja Turtles* (vedi il numero scorso per saperne di più sulla moda delle Turtles) è stato il migliore fra i giochi della Konami esposti. Ha fascino ed originalità; il gioco consiste nel controllare delle tartarughe che vivono in una fogna per ripulire la città da una serie di strani nemici e mettere in salvo la reporter April O'Neil dalle grinfie malvagie di Shredder - il tutto in un divertente picchiaduro di arti marziali giocato contemporaneamente da quattro giocatori. Dopo tutto, se siete stati addestrati alle arti orientali dei Ninja da uno "strafigo maestro ratto" è probabile che non vogliate essere trasformati in una zuppa di tartarughe o in una polpetta. Tutti e tre i giochi della Konami sono già arrivati anche in Italia.

L'industria veterana nella produzione di coin-op negli USA, la Atari, ha immesso sul mercato due titoli nuovi, ricevuti calorosamente dal pubblico. *Klax* è una variante tridimensionale dello straordinario *Tetris*, si presenta come un gioco del tipo "tris con i tasselli". Possiede una grafica brillante e colorata, tuttavia l'invasione di coin-op ispirati a *Tetris*, può

Il nuovo simulatore di corsa della Taito ha persino un doppio ventilatore che vi soffia aria sulla faccia.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

stancare in fretta, se non lo ha già fatto. *Badlands*, l'erede lungamente atteso di *Supersprint*, è senz'altro più elettrizzante. Ambientato 50 anni dopo un olocausto nucleare, è una simulazione di inseguimento su pista fra "guerrieri della strada" stile *Mad Max* con la possibilità di scegliere il tipo di macchina e otto percorsi che comprendono il deserto, la città e i dintorni di una raffineria di petrolio.

La consociata dell'Atari, Namco, espone anch'essa un interessante coin-op. *Fourtrax* è un simulatore di corsa cabinato che offre una emozionante eccentricità: la competizione testa a testa con un massimo di 8 giocatori. Numerose industrie produttrici di coin-op si stanno interessando alla produzione di giochi con più partecipanti e la Namco ritiene che l'hardware innovativo usato in *Fourtrax* darà alla società un vantaggio sugli altri concorrenti.

GLI ALTRI PRODOTTI INTERESSANTI

Fra gli altri coin-op esposti ricordiamo *Round Up 5 Super Delta Force* della Tatsumi, un gioco automobilistico che presenta un inseguimento nello stile di *Chase HQ* in una cabina a triplice schermo, *Line of Fire* della Sega nello stile di *Op-Wolf* e *Shadow Dancer* del genere *Shinobi*, sempre della Sega. È stato presentato anche l'ottimo *R-Type II* della Irem.

Final Flight della Capcom è un gioco alla *Double Dragon* del genere "salva la fanciulla e falli fuori tutti" ambientato in una metropoli nel 1990, una città non molto diversa da New York, con i suoi ghetti, i vicoli e i quartieri alti pieni di grattacieli dall'aspetto familiare e di fecciosi abitanti. Non è molto originale, tuttavia è abbastanza divertente.

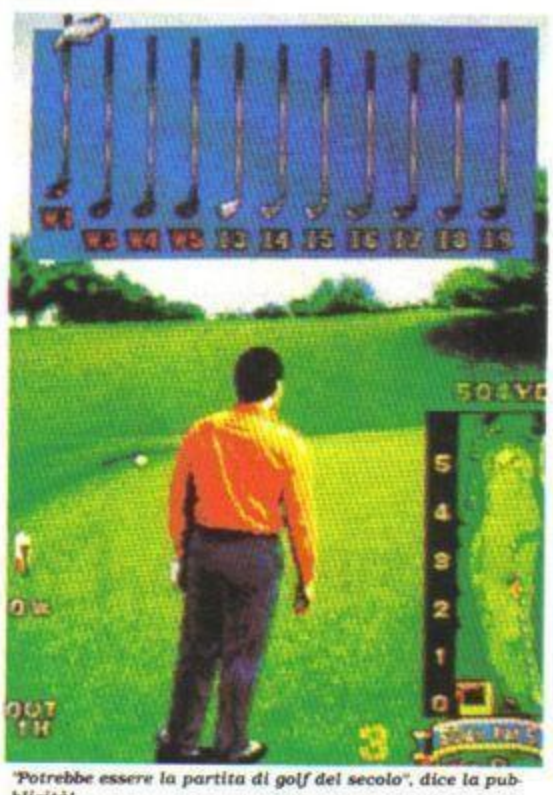
Già presente nel formato computer e sul Megadrive Sega, finalmente *Rambo III* ha fatto la sua comparsa nel mondo dei coin-op, mentre la Tad Corp ha sfondato con il suo *Toki*, un'avventura dinamica a scorrimento che ha come protagonista un simpatico eroe dall'aspetto scimmiesco con tanto di casco da rugby! Già visto in Italia, sembra molto carino: è possibile che diventi il *New Zealand Story* del '90?

La Tecmo invece ha senz'altro in mente i Mondiali del '90 con la sua partita mondiale di calcio, stranamente intitolata *World Cup '89*. Il gioco somiglia un po' all'*Emlyn Hughes Soccer* della Audiogenic con prospettiva tridimensionale e viene giocato come *Microprose Soccer*. Purtroppo il controllo del giocatore è lento e irregolare. Quando verrà convertito al formato coin-op *Kick-Off* della Anco?

Il coin-op più anticonformista fra quelli presentati all'esposizione è *Pang* della Michtell. Si tratta di controllare un tipetto (che somiglia vagamente allo sprite del fantastico gioco dell'Activision Park Patrol) in fondo ad uno schermo statico mentre cerca di evitare una sfera rossa gigante che rimbalza gioiosamente sullo schermo. Se colpite la sfera questa si dividerà in due sfere più piccole, raddoppiando in questo modo la possibilità di essere colpito. Il gioco

Badlands: *il seguito della Atari del fantastico* Super Sprint.

Perché questi due indossano questa specie di corsetto ortopedico? Ma perché stanno giocando una movimentata partita con la Laser Starship gonfiabile!



"Potrebbe essere la partita di golf del secolo", dice la pubblicità!

continua fino a quando le dimensioni della sfera diventano eccessivamente piccole e queste vengono distrutte con un colpo finale; a questo punto si passa a un altro scenario che presenta dei palloni più veloci e più ostacoli sullo schermo. Storia acida...

QUALCOSA DI COMPLETAMENTE DIVERSO

L'industria del divertimento nel cercare nuove strade al di là dei coin-op e delle slot-machine, ha cominciato a guardarsi indietro per trovare un'ispirazione nel passato. Come prima cosa abbiamo assistito al revival dei flipper, che ha avuto il suo massimo nel flipper *Robocop* - stiamo tornando alle origini, o no? Adesso invece è stato riesumato, risistemato e riadattato ai gusti volubili degli anni '90 un'altra mascotte del passato: il go-kart!

Vi ricordate i bei tempi andati: le escursioni giornaliere alla pista di go-kart nel parco di divertimenti, il tanfo della gomma marcia bruciata, i freni regolarmente rotti, i guidatori più grandi che vi scaraventavano deliberatamente la loro auto contro, approfittando della disattenzione dei loro genitori? Bene, bando alla nostalgia ché le cose ora sono completamente diverse: i go-kart sono diventati cibernetici e sono il passatempo più alla moda per i weekend di divertimento esclusivo. Oggigiorno andare sul go-kart significa partecipare a corse su pista coperta modello LeMans, fra yuppies (o come altro si chiamano quest'anno) e mezzi con cilindrata 158 cc, a quattro tempi e raffreddamento a aria, in grado di fare più di 60 all'ora!

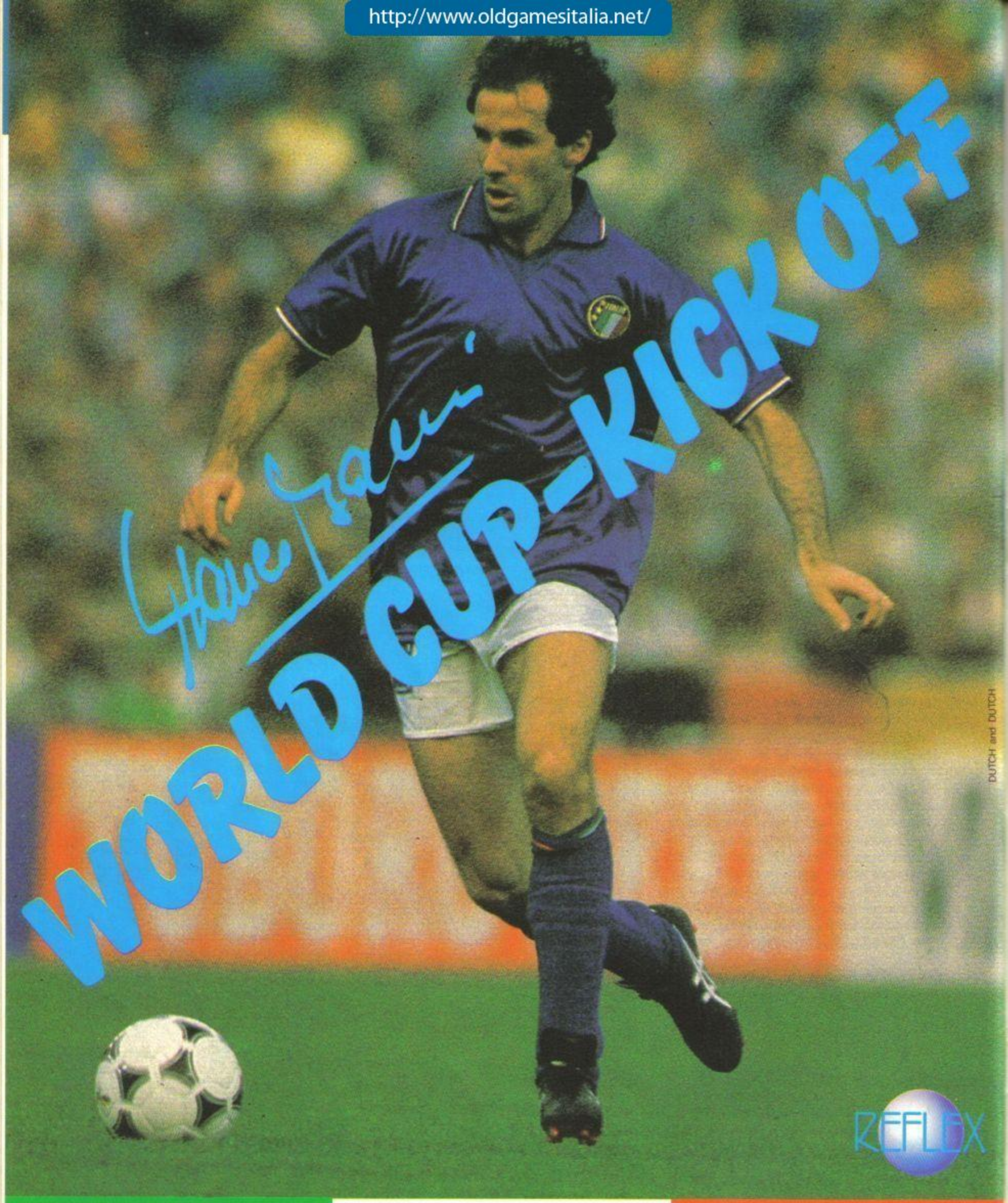
A quando tecnoscivoli e turbogiostre?

Tetris *in 3D in* Klax *della Atari*

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



DISTRIBUITO in Italia da LEADER DISTRIBUZIONE - Via Mazzini, 15 - 21020 Casciago (VA)

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

PROVE SU SCHERMO

LA NUOVA POTENZA DELLA CIP

La CIP – Curva d'Interesse Previsto – è il più sofisticato strumento di recensione in circolazione e da questo numero cambia immagine.

A K sappiamo che un gioco non è un semplice **passatempo** - ma una vera e propria **esperienza** ludica. E la nuova Curva Interesse Previsto è l'unico sistema che tiene conto di questo importante fattore.

Nel grafico in questa pagina potete vedere come abbiamo ridisegnato la CIP per darvi all'istante le informazioni di cui avete bisogno per fare le vostre scelte. Per sostenere il nostro immediato "giudizio grafico" inseriremo commenti più completi e approfonditi (che hanno già fatto la loro comparsa in alcune recensioni del mese scorso) che seguiranno ciascun stadio della "vita" del gioco.

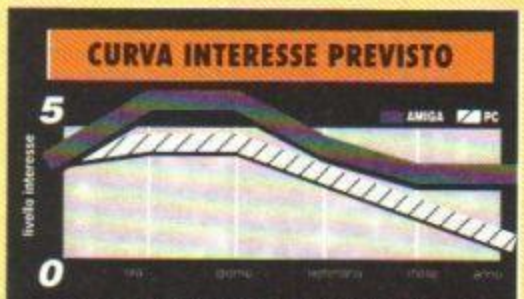
La curva è divisa in sei sezioni, indicanti il livello di adrenalina che riesce a scatenare nel giocatore dopo un minuto, un'ora, un giorno, una settimana, un mese e un anno. Ma ciò vi rivela molto di più che semplicemente quale sarà il vostro livello di interesse in ciascun particolare momento (benché ciò sia già di per sé importante...)

Ad esempio, un alto valore in combinazione del minuto sull'asse delle ascisse significa che il gioco è fantastico da vedere e vi entusiasmerà fin dall'inizio. Ciò significa che è probabilmente un buon gioco da mostrare ai vostri vicini - tanto è probabile che non lo guarderanno per più di un minuto, dopo di che si rimetteranno a fare commenti negativi su "quei terribili giochi con cui i ragazzi perdono giornate intere".

I valori relativi al minuto, ora e giorno possono dirvi molto su un gioco. Se c'è una discesa seguita da un risalita, può trattarsi di un gioco presumibilmente non immediatamente giocabile - non raccomandato se siete tra coloro a cui piace prendere subito in mano il joystick e cominciare a giocare. In alternativa, la grafica potrebbe essere un po' deludente finché la giocabilità non comincia a catturarvi. In questi casi controllate il commento della CIP per maggiori dettagli.

Infine, ci sono i valori mese e anno. Più un gioco si mantiene alto in queste categorie più merita i vostri sudati risparmi.

La costruzione della curva CIP è il risultato di una lunga serie di prove da parte dei recensori. L'interpretazione della curva CIP è un arte in sé stessa. Ma una volta che avrete imparato ad analizzarla, saprete esattamente cosa trovate quando comprate *Mutant Macdonald...* o *Player Manager* - che è uno degli eccellenti esempi del software di oggi recensiti in questo numero.



Lo spazio dedicato al commento alla PIC è stato allargato, cosi da avere più spazio per dirvi esattamente quello che pensiamo del gioco e darvi quelle piccole ma essenziali informazioni che vi fanno capire se è un gioco da comprare o no.

La nuova curva PIC vi porterà dritti nel cuore dell'esperienza ludica.

***Player Manager* dà agli appassionati di *Kick Off* la possibilità di raggiungere l'estasi sportiva. Ma è entusismante come l'originale *K.O.*? Leggetelo a p.64**

IL SISTEMA DI RECENSIONE DI K

CURVE CIP
Questo diagramma esclusivo indica graficamente il livello di interesse che un gioco suscita nel periodo di tempo considerato. All' inizio può essere assolutamente irresistibile ma lo finirete e poi vi annoierete dopo la prima settimana? Altre informazioni le trovate nel box in alto.

GRAFICA
Questo voto considera tutti gli aspetti grafici del gioco, quali lo scorrimento, l'animazione, i dettagli, l'uso dei colori e degli sprite. È specifica per ciascuna versione, quindi vengono presi in considerazione i limiti di ciascuna macchina - un gioco ben fatto per Cpc avrà un voto più alto di un mediocre gioco per Amiga.

AUDIO
Qui si valutano la musica e gli effetti sonori. Anche questo è specifico per ciascuna versione ed è possibile che venga assegnato un voto alto anche a giochi per macchine limitate come lo Spectrum e il PC. I nastri audio aggiuntivi NON contano sono parte della confezione e della presentazione e non vengono presi in considerazione in questo voto.

FATTORE QI
QI sta per Quoziente d'Intelligenza e indica quanto bisogna ragionare per giocare al meglio il gioco. Gli sparatutto sono fortunati se prendono tre, mentre *Balance of Power* si merita un bel 9. Anche i giochi di enigmi come *Xor* e *Boulderdash* avranno un voto alto, non altrettanto i semplici giochi d'esplorazione poiché non necessitano di alcun processo deduttivo. Mentre giochi di piattaforme come Nebulus necessitano molto ragionamento e quindi avranno un buon voto.

FATTORE K
Ex FATTORE GIOCO (cambia nome solo per motivi di spazio) misura l'irresistibilità del gioco. Giochi come *Arkanoid* e *Flying Shark* richiedono virtualmente zero potere mentale ma sono notevolmente irresistibili. Quasi tutti i coin-op hanno un voto alto in questa categoria perché sono studiati per offrire soddisfazione immediata. I giochi non devono essere o divertenti o intelligenti, possono essere entrambi le cose.

K-VOTO
Non cade dal cielo è direttamente correlato all'area delimitata dalla Curva di Interesse Previsto. Per ottenere un voto molto alto un gioco non deve essere soltanto irresistibile e molto interessante, deve anche essere longevo e continuare ad essere divertente nell'arco degli anni. Il fatto che un gioco non superi la barriera dei 900 non significa che merita di essere raccomandato - ecco qui di seguito una guida generale a quello che significano i voti.

900+ un classico, raccomandato senza riserve.

800-899 un gioco superbo ma forse privo di quello spessore che lo rende interessante per mesi o anni.

700-799 ancora molto raccomandato ma probabilmente ha un paio di aspetti nella struttura di gioco che ne riducono il voto.

600-699 La "zona di confine", un gioco con questo voto è un buon gioco "se vi piace il genere".

500-599 gioco che ha qualche qualità, ma chiaramente anche dei problemi evidenti.

400-499 problemi di giocabilità e di programmazione lo rendono un gioco insufficiente.

300-399 non solo la giocabilità è scadente ma lo è anche l'idea alla base del gioco stesso.

200-299 qui le cose si fanno serie, si parla di bug e di giocabilità pessima.

100-199 un gioco per lo ZX81 che gira su Amiga

sotto 100 nessun gioco ha mai raggiunto questi livelli. Se mai ci riuscisse, non varrebbe neanche la pena averlo gratis.

AFFINITÀ ARCADE
Questo voto misura la competenza di un conversione da coin-op. Non considera la giocabilità ma quanto i programmatori siano riusciti a riprodurre il gioco originale, date le limitazioni del computer su cui gira.

RIQUADRI VERSIONI
Queste coprono informazioni specifiche per ciascuna versione relative alla grafica, l'audio, i problemi di caricamento, ecc. Se non c'è un riquadro per il vostro computer ma la versione è prevista, verrà trattata in un numero successivo nella Guida alle Nuove versioni.

FOTO DI SCHERMO
Ciascuna recensione è a colori perché altrimenti le foto di schermo non darebbero una chiara idea del gioco. La foto viene scattata dal recensore stesso cosicché le foto sono utili e informative e non schermi di caricamento, schermi dei titoli o altre cose irrilevanti.

DIDASCALIE E ANNOTAZIONI
Il loro scopo è di fornire il massimo di informazioni. In alcuni casi è più facile comunicare alcune cose visivamente. Con le didascalie e le annotazioni delle foto di schermo cerchiamo di dare un'idea più chiara possibile sul gioco.

PIANO DELLE USCITE
Contiene le informazioni sui prezzi e sulle date d'uscita di tutti i computer trattati da K.

I RECENSORI
Ciascun gioco viene giocato dal maggior numero di gente possibile - dai redattori di ACE e da quelli di K. Della redazione di ACE fanno parte alcuni dei giornalisti che hanno fatto la storia delle riviste di videogiochi inglesi. Della redazione di K fanno parte, **Riccardo Albini**, **Alberto Rossetti**, **Danilo Lamera**, **IUR**, **Marco Bill Vecchi**, già redattori delle riviste italiane di videogiochi, Videogiochi e Zzap! e **Fabio Rossi** ex-campione, ex-playtester, ex-programmatore, ex-Zzap!, ex TGM e neo-K.

Se il voto e il giudizio dato da ACE non ci trova d'accordo lo modifichiamo. I recensori di ACE e quelli di K vantano una esperienza nella recensione di giochi quasi decennale e possono testare qualunque tipo di gioco.

Non recensiamo niente finché non siamo certi al 100% di aver considerato tutto. Li abbiamo valutati fino in fondo - ora potete farlo anche voi.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

STARFLIGHT

Dal diario del capitano Michael Bright, ISS Far Traveller:

Data di Arth 23.15-04-4620:
...Dopo aver raccolto tutto il materiale recuperabile dai detriti delle navi sconosciute abbiamo rapidamente abbandonato la zona dello scontro. Lo scanner a lungo raggio mostrava infatti numerosi oggetti in avvicinamento e non potevamo rischiare di essere intercettati da altre navi da guerra con l'efficenza degli scudi al di sotto del 50% e due uomini dell'equipaggio feriti.

Il cancello spazio-temporale ci ha catapultati 28 settori verso la fascia di stelle più interna, a tre ore di viaggio dalla piccola stella di classe G che rappresentava la nostra destinazione. Siamo al confine dell'Impero dei Velox e penetrare all'interno del sistema evitando le loro navi di pattuglia ha richiesto tutta l'abilità del nostro navigatore.

Gli strumenti mostrano un'instabilità critica nella massa stellare del piccolo sole giallo: secondo i dati elaborati da Helen, la stella deflagrerà in nova tra meno di quattro mesi standard, investendo con un uragano di fuoco e radiazioni i quattro pianeti che le orbitano intorno. Di questi, il secondo presenta condizioni favorevoli alla vita umana, una vasta popolazione di specie aliene primitive, riserve minerarie di plutonio, stagno e tungsteno e tracce di rovine così antiche che perfino i nostri strumenti faticano a datarle.

Ancora un'altra stella condannata. Ancora tracce dell'antico, misterioso Impero. Ancora nessuna nuova informazione utile. E resta così poco tempo per salvare il sole di Arth...

QUINDICI anni-uomo per realizzare un programma rappresentano quasi certamente un record, e *Starflight* li dimostra tutti.

Annunciato per la prima volta nel 1983, il gioco di esplorazione galattica ha visto un equipaggio di programmatori degno dell'Enterprise del capitano Kirk lavorare sodo per portare sui vostri schermi la galassia più verosimile e complessa mai realizzata per un gioco di fantascienza.

Immaginatevi cosa succederebbe se un giorno, in un piccolissimo ammasso di stelle abitato da umani e alieni, venissero scoperti in un gruppo di misteriose rovine sotterranee i piani per la costruzione di un motore che permette alle navi spaziali di muoversi più veloci della luce. Improvvisamente il piccolo nucleo di stelle diventerebbe solo un angolo piccolo ed insignificante di un universo molto grande, e lo spirito avventuroso che anima gli uomini fin dai tempi di Marco Polo e Cristoforo Colombo li spingerebbe a "salpare" nel grande oceano di stelle alla scoperta... di cosa?

È questo il punto di partenza di *Starflight*. Voi siete uno dei coraggiosi capitani ai quali viene affidato il compito di esplorare il vasto settore galattico che circonda il sole di Arth, il vostro pianeta natale. A vostra disposizione avete un'astronave, una manciata di crediti con i quali pagare l'addestramento dei membri del vostro equipaggio e l'equipaggiamento della nave (scudi, laser, motori...), e le frammentarie notizie riportate dai pochissimi esploratori che vi hanno preceduto.

La ELECTRONIC ARTS

si tuffa in un oceano di stelle

e trova un mistero

su scala galattica...

Notizie che parlano di rovine misteriose ritrovate su pianeti disabitati, di imperi alieni abitati da esseri dalle caratteristiche fisiche e psicologiche più disparate, di nebulose oscure che nascondono nelle loro buie profondità intere costellazioni, di strane creature che fluttuano del gelido vuoto dello spazio trasmettendo il fluire telepatico dei loro pensieri a tutti i viaggiatori di passaggio...

Dopo pochissimo tempo gli scienziati di Arth scoprono che la stella intorno alla quale il pianeta orbita è improvvisamente e inspiegabilmente entrata in fase instabile, e deflagrerà in meno di un anno cancellando la civiltà dei popoli che abitano Arth. Le missioni prioritarie per tutti i capitani diventano quindi trovare nuovi mondi abitabili sui quali trasferire gli abitanti del pianeta e scoprire perché sempre più stelle si trasformano in nove senza ragioni apparenti. Trovare la risposta a questa seconda domanda impegnerà a fondo il capitano ed il suo equipaggio, ma non è detto che la semplice risposta basterà a salvare Arth ed il suo sole... Questo è l'obiettivo ultimo del gioco

Il vostro equipaggio è formato da sei membri, umani o alieni. Ogni membro è caratterizzato da un livello di conoscenza per ognuna delle cinque abilità fondamentali - astronavigazione, medicina, comunicazioni, ingegneria e scienza - e occupa un ruolo all'interno della nave (medico, navigatore, ufficiale scientifico...). L'abilità di operare in un dato ruolo è direttamente proporzionale al suo livello di conoscenza iniziale e alla sua capacità di apprendimento in un dato campo. Le varie razze hanno diversi tassi di apprendimento e normalmente ognuna di esse ha una qualche specializzazione. È quindi possibile addestrare ciascun membro dell'equipaggio nella sua materia specifica, e anzi è consigliabile farlo il più presto possibile perché gran parte del successo delle vostre esplorazioni dipenderà dalla capacità degli uomini al vostro comando di operare nei loro ruoli. Per esempio, se il navigatore ha un basso livello d'abilità rischierete di perdervi nello spazio. Allo stesso tempo, un ufficiale delle comunicazioni poco abile non riuscirà a tradurre integralmente le lingue degli alieni che incontrerete nei vostri viaggi e riceverete quindi messaggi confusi. Di tutte le abilità fondamentali, le tre più importanti e che dovrete quindi incrementare il più presto possibile sono: comunicazioni, astronavigazione e scienza.

I componenti fondamentali della vostra nave sono i motori, gli scudi, l'armatura, i laser ed i lanciamissili. Ognuno di questi componenti può essere acquistato nello spazioporto di Arth, e per ogni componente esistono cinque "classi", sempre più sofisticate e costose. A vostra disposizione avete anche un mezzo cingolato terrestre con il quale potete spostarvi sulla superficie dei pianeti, quando decidete di sbarcare su di essi.

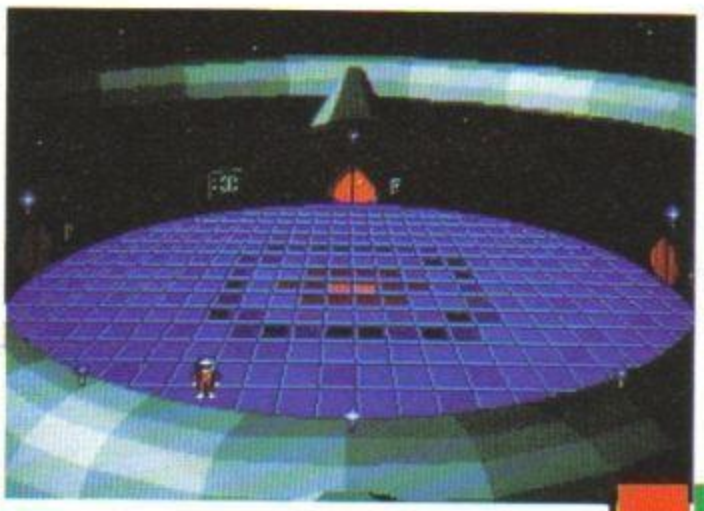
Rivelare qualsiasi cosa di *Starflight* significa rovinare il divertimento che scaturisce dal gioco. Le prime volte che metterete il naso fuori dal vostro sistema solare lo farete in punta di piedi, certi di ricevere martellate durissime ad ogni passo. Forse non vi sbagliate. La gioia, l'emozione ed i rischi della scoperta sono il cuore del gioco. I misteri che incontrerete si dipanano su scala galattica: ogni volta che pensate di avere visto tutto e fatto ogni possibile scoperta, salta fuori un nuovo elemento a ribaltare l'idea del cosmo che vi eravate fatti fino a quel momento. L'accuratezza del-

Siete appena atterrati su un pianeta che aspetta solo di essere esplorato.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



State per lasciare la stazione - come in 2001 Odissea nello spazio.

le descrizioni (ogni pianeta ha una sua conformazione geologica, differente da tutte le altre), la vastità della mappa di gioco, la caratterizzazione delle psicologie aliene e la ricchezza del background fanno di questo gioco una pietra miliare nel campo dei giochi di esplorazione spaziale. L'unico difetto imputabile a *Starflight* è un rapporto dimensioni del gioco/densità degli avvenimenti sfavorevole a quest'ultimo fattore, e talvolta accade di giocare per diverso tempo senza fare significativi passi avanti.

Ma le sorprese sono sempre in agguato, e difficilmente dimenticherò quella volta che avevo appena pronunciato la frase "Che noia, in questa regione di spazio non c'è nulla di interessante da scoprire..." quando due astronavi lunghe un paio di chilometri sono apparse dal nulla e mi hanno preso a calci per tutto il settore di spazio terminando bruscamente la partita.

La grafica è molto stilizzata, tranne che nelle raffigurazioni dei vari alieni, ed il sonoro quasi assente, ma questi sono elementi secondari del gioco.

Qui in redazione *Starflight* sta facendo fare le ore piccole a Riccardo Albini e Vincenzo Beretta da più di un mese, ed i due capitani sono spesso visti complottare e scambiarsi misteriose informazioni ottenute durante i loro viaggi...

PIANO DELLE USCITE

AMIGA	L38000d	USCITO
PC	L45000d	USCITO
C64/128	L25000d	USCITO
ATARI ST	L38000d	IMMINENTE

Non sono previste altre versioni

AMIGA

Un gioco su grande scala. Sonoro e grafica sono accessori, ma le musichette che accompagnano gli incontri con gli alieni contribuiscono a creare l'atmosfera. Il gioco può essere gestito da mouse o da tastiera e la comoda interfaccia utente permette uno svolgimento della partita fluido e senza rallentamenti. Un gioco di quelli che tengono inchiodati allo schermo.

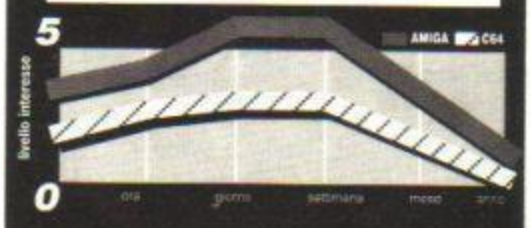
				K-VOTO
GRAFICA	7	FATTORE QI	8	936
AUDIO	6	FATTORE K	8	

C64

La struttura di gioco è identica a quella della versione Amiga... il problema è la lentezza nel caricamento che fa venire il latte alle ginocchia. Non c'è niente di male a passare le notti a giocare, ma non a guardare la lucina rossa del drive del C64. La grafica è (ovviamente) molto più povera e non riesce a creare la stessa atmosfera, ma comunque fa il suo dovere. Detto ciò, il gioco ha la stessa qualità accattivante e se siete dei tipi pazienti (ma moooolto pazienti) potrebbe riuscire a conquistarvi.

				K-VOTO
GRAFICA	5	FATTORE QI	7	790
AUDIO	5	FATTORE K	6	

CURVA INTERESSE PREVISTO



Quando lo avrete finito, e ce ne vorrà di tempo, non lo giocherete più, ma forse nemmeno allora vi sarete stancati. È uno di quei giochi "epici" che vi coinvolgono dall'inizio e vi fanno scoprire nuovi mondi. I programmatori hanno preferito privilegiare la complessità del gioco rispetto all'esteriorità della grafica, comunque sempre di livello sufficiente. Ogni volta che il gioco sembra perdere di interesse un elemento inaspettato rinverdisce il coinvolgimento. L'impoprtante è comprendere che lo scopo del gioco non è esplorare tutto ma seguire le traccie verso la soluzione dei vari misteri.

Come già detto anche dopo essere arrivati alla fine non vi sentirete appagati, per fortuna è in arrivo *Starflight II*.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

KNIGHTS OF LEGEND

A DETTA del programmatore Todd Porter, "Questo è il primo GdR fantasy a sviluppare tutti gli aspetti in modo davvero approfondito". Non gli abbiamo creduto sulla parola, ma dopo molte ore di gioco intensivo abbiamo scoperto che non stava scherzando.

Il gioco si svolge nella terra medioevale di Ashtalarea, un posto decisamente selvaggio, in cui si possono trovare avventure da ogni parte. Non ci sono meno di ventiquattro missioni da adempiere nel gioco (benché possiate ignorarne qualcuna o persino tutte e semplicemente divertirvi a esplorare il territorio).

Prima di poter iniziare a giocare dovete creare il personaggio scegliendo tra le 39 classi disponibili. Possono giocare fino a sei elementi per volta, scelti tra quelli creati in precedenza e salvati su disco. È anche possibile salvare il personaggio entrando nelle appropriate locande e trascorrendoci la notte: in questa maniera non perderete alcun oggetto in vostro possesso e manterrete il livello di esperienza raggiunto.

Il movimento è controllato da un cursore direzionabile sia nelle città che nei luoghi aperti. Quando è necessario comunicare con un personaggio, vi viene presentata una serie di icone che vi permetteranno di iniziare un dialogo, vendere e comprare oggetti e provviste, e così via. Ogni NPC possiede una personalità individuale, e gli incontri possono essere a volte molto divertenti (un esempio significativo è il commesso del negozio di scherzi medioevali).

Dove il livello di dettaglio di *Knights of Legend* è davvero evidente è nel sistema di combattimento e di incantesimi. Visto che gli scontri non sono condotti in tempo reale (come in *Dungeon Master*), ma in turni di combattimento, c'è il tempo di esaminare tutti gli elementi strategici di ciascuna battaglia, invece che lanciare forsennatamente armi contro il nemico. All'inizio di ciascun turno, assegnate ad ogni membro ancora in vita del vostro gruppo una particolare tattica di attacco e di difesa. Una volta fatto questo, il turno viene giocato in ogni parte e vengono assegnati i danni appropriati ad ogni personaggio colpito. La bellezza di questo sistema è che a ogni turno dovete modificare le parti di tattica che vi servono. Se desiderate che un personaggio ripeta la sua azione, vi basta scegliere "OK".

La ORIGIN/ MINDSCAPE ci stupisce con il GdR per computer più dettagliato prodotto sino ad oggi.

Todd Porter ci ha detto che "la chiave di questo programma è l'Intelligenza Artificiale" e questo si vede nella maniera in cui reagiscono i nemici. Questi cercheranno intelligentemente di attaccare le parti del corpo già danneggiate, e ci sono non meno di quaranta algoritmi per decidere quando e come un avversario si debba ritirare.

Un'attenzione simile può essere osservata nel sistema di incantesimi (che assomiglia vagamente a quello di *Dungeon Master* nella sua costruzione per elementi). È possibile creare nuovi incantesimi combinando varie sillabe del linguaggio degli Elfi - molti esperimenti, come nella vita reale, possono giovare molto. Quando aggiungete dettagli come un mini programma grafico per ridisegnare il vostro scudo e le icone relative, la possibilità di chiamare con nomi di vostra scelta le armi e gli incantesimi, un indicatore individuale di danno per ogni arto e un accurato sistema di affaticamento, non è difficile capire che *Knights of Legend* offre ai giocatori molto più di quanto si trovi in altri giochi di questo genere. Altre buone notizie sono che, visto che il sistema è basato al 100% su dati, è limitato solamente dalla fantasia del programmatore. Il primo modulo addizionale sarà, ci crediate o no, uno scenario di fantascienza! *Knights of Legend* ci ha impressionato, e impressionerà anche voi - compratelo!

Mentre esplorate una città, il vostro gruppo è rappresentato da una icona a forma di elmetto. Entrando negli edifici potete comunicare con gli NPC.

Potete esaminare il vostro gruppo (in questo caso solo un personaggio) e vedere ciò che trasporta. ►

PC

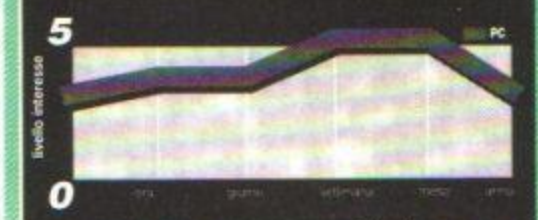
Se avete un PC con scheda EGA, il gioco si presenta graficamente molto bene. Altrimenti, è possibile una risoluzione monocromatica per CGA. Il suono è ridotto al minimo (grazie al cielo!), così dovrete sorbirvi solo qualche sporadico beep. Il programma utilizza sia il joystick che il mouse, ma anche il controllo da tastiera è perfettamente accettabile.

GRAFICA	9	FATTORE QI	7	K VOTO
AUDIO	2	FATTORE K	8	945

PIANO DELLE USCITE

PC	L49000d	USCITO
C64	L21000d	USCITO

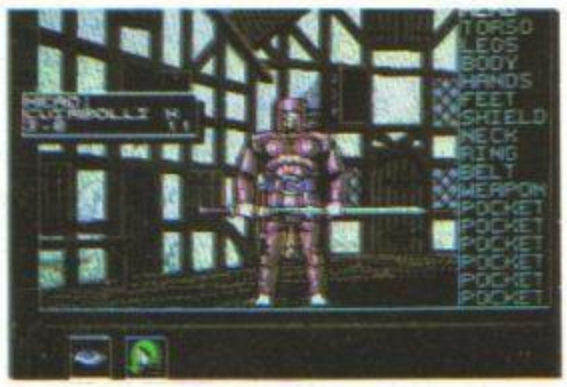
CURVA INTERESSE PREVISTO



Ci metterete un po' per crearvi il primo personaggio e districarvi nel vasto manuale. Anche quando avrete fatto questo, vi costerà altro tempo padroneggiare il modo in cui il programma lavora e cose come il combattimento e gli incantesimi. A questo punto potrete esplorare e iniziare le vostre avventure correttamente, e sospetto che un sacco di gente vedrà sorgere l'alba dalla propria stanza di fronte al monitor. Dato che c'è così tanto da fare in *Knights of Legend*, non si tratta certamente di un gioco che completerete in fretta e, una volta che ci riuscirete, ci saranno comunque i moduli di espansione ad attendervi.

K-VOTO 945

La definizione con cui è presentato il personaggio e la schermata di status sono solo un esempio della notevole attenzione per i dettagli del gioco.



http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

DRAGON'S BREATH

Inizialmente sarete attratti dalla superba presentazione audiovisiva del gioco e dal curatissimo manuale interamente in italiano. Una volta iniziata la partita è possibile che vi sentiate un po' limitati finché non saprete destreggiarvi con alcuni degli aspetti più complessi degli incantesimi. Dopo alcune partite riuscirete a costruirvi un libro di incantesimi personale, che dovrebbe rendere il gioco molto più divertente e interessante. Proprio per questo motivo dovrebbe tenervi impegnati a lungo.

PIANO DELLE USCITE		
ATARI ST	L49000d	USCITO
AMIGA	L49000d	USCITO
PC	in preparazione	

Disponibile solo per corrispondenza presso la LAGO/SOFT MAIL

AMIGA

C'è molto da fare sul versante grafico nei giochi di strategia, e la Palace sembra avervi posto rimedio. Vi sono diverse sequenze animate che rendono *Dragon's Breath* ancora più appetibile, e gli scenari statici sono ugualmente attraenti. La colonna sonora riesce a convogliare tutta l'atmosfera del gioco senza essere invadente.

				K-VOTO
GRAFICA	9	FATTORE QI	8	850
AUDIO	8	FATTORE K	7	

Un uovo in incubazione. Il timer nell'angolo non serve a scegliere fra sodo o alla cocque ma scandisce il conto alla rovescia fino al momento della schiusa.

Facendo uso della mappa potete ingrandire le possibili locazioni dei frammenti del Talismano.

I GIOCHI di strategia sono sempre stati limitati da un fattore cruciale, ovvero dal fatto che le decisioni strategiche prese nell'ambito di un gioco su computer sono sempre parte di un sistema chiuso e ben definito, a differenza di quanto accade nella vita reale, dove le decisioni sono soggette a un numero infinito di eventi esterni imprevedibili. La soluzione consiste nel progettare un sistema che, invece di offrire al giocatore un certo numero di opzioni predefinite in ciascuna fase del gioco, gli permetta di alterare in ogni istante tutti i parametri che influenzano in qualche modo il gioco stesso; in altre parole che gli permetta di fare continui esperimenti.

Trasformatevi in Signori dei Draghi in uno stupefacente gioco di strategia della PALACE.

La Palace ha cercato di realizzare proprio questo in *Dragon's Breath*. La trama che sta alla base del gioco è quella di trovare i tre frammenti di un Talismano che permette di accedere alla sala del trono del Grande Castello della Montagna dei Nani, al centro della terra di Anrea (nientemeno!). La ragione per cui tale Talismano vi risulta tanto prezioso risiede nel fatto che nella sala del trono è custodito il segreto dell'immortalità. Niente male come premio, non vi pare?

Vi sono tre personaggi che si contendono il segreto della vita eterna: Bachim l'Alchimista, Quered la Vampira ed Ametrin la Bestia Verde. Ciascuno di essi può essere controllato dal computer o da un giocatore umano. Ciò vi consente di osservare una partita dimostrativa facendo controllare al computer tutti e tre i personaggi.

Inizialmente trovate tutte le opzioni che si è soliti vedere nei giochi di strategia, come per esempio la capacità di ottenere informazioni sugli avvenimenti più recenti (generalmente si tratta di battaglie) e sulle proprie risorse, nonché la possibilità di fare affari con qualunque mercante vi contatti. La maggior parte del lavoro sporco, che nel gioco consiste principalmente nel conquistare quante più città vi è possibile, è svolto dalla vostra legione di draghi.

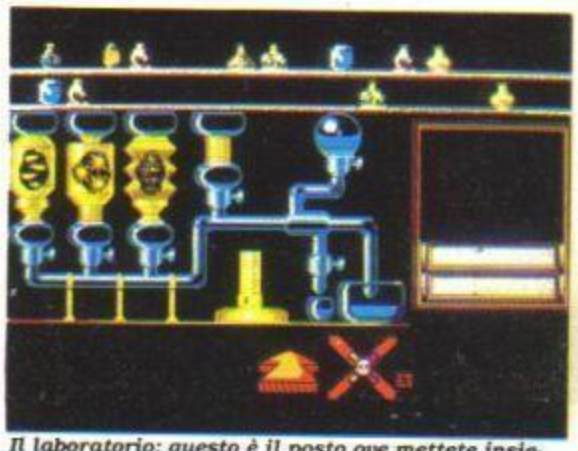
Ciascun giocatore inizia la partita con un drago ma può allevarne molti altri. Ne sono necessari almeno tre per la riuscita del gioco dato che dovrete impegnare un drago a guardia di ciascun pezzo del Talismano non appena ne verrete in possesso. I draghi svolgono principalmente tre compiti: conquistare città e villaggi per ottenere tributi, attaccare i draghi e le roccaforti del nemico e ricercare e proteggere i frammenti del Talismano. Ovviamente con il progredire del gioco vorrete effettuare le tre azioni contemporaneamente e risulta perciò utile avere quanti più draghi possibile al proprio servizio.

L'allevamento dei draghi è ottenuto riscaldando le uova a vostra disposizione. Quanto più al caldo viene mantenuto l'uovo, tanto più velocemente nascerà il lucertolone, ma uova incubate più lentamente producono solitamente draghi più forti. Di conseguenza, se avete disperatamente bisogno di un maggior numero di draghi potete allevarli in fretta, ma al costo di ritrovarvi penalizzati nelle forze.

L'aspetto più rilevante del gioco, ed il più divertente, concerne gli incantesimi. A differenza di un mucchio di altri giochi in cui se ne fa uso, non vi viene semplicemente offerta una lista di incantesimi preconfezionati dalla quale scegliere; sarebbe troppo facile! Dovrete invece crearveli da soli. La cosa si ottiene mischiando fra loro varie sostanze in modi diversi fino ad ottenere la pozione desiderata. Ciò significa, ovviamente, che dovrete fare un gran numero di esperimenti per mettere insieme il vostro personale libro di incantesimi.

Gli incantesimi possono essere lanciati su qualunque cosa nel gioco, dai villaggi ai draghi, ed ovviamente possono essere benefici o avere effetti negativi. La cosa più bella di *Dragon's Breath* è che non è essenziale la padronanza degli incantesimi per potersi divertire: potete cominciare a giocare senza sfruttare gli incantesimi e poi iniziare ad usarli solo quando vi sentite sufficientemente sicuri sul gioco base.

Dragon's Breath è probabilmente il più curato gioco di strategia visto negli ultimi tempi e, considerandone la grafica attraente ed il sonoro evocativo, dovrebbe soddisfare la maggior parte di coloro che amano i giochi intellettualmente più impegnativi della media. La possibilità di creare le proprie pozioni magiche vi offre infinite varianti che dovrebbero spingervi a ritornare sul gioco anche dopo che sarete riusciti a raggiungere l'obiettivo finale.



Il laboratorio: questo è il posto ove mettete insieme gli incantesimi... nel bene e nel male!

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Superato il magazzino, ecco la Porsche che vi aspetta - essenziale per il livello successivo.

VENDETTA

FINO ad ora la serie dei *Last Ninja* è stata il più grande prodotto della System 3. La situazione sembra destinata a cambiare con *Vendetta*, un misto di *Ninja*, *Out Run* e parecchi miglioramenti.

Potrebbe sembrare lo stesso programma base di *The Last Ninja* con la grafica modificata, ma il gioco offre ben di più. Si inizia con alcune sequenze del rapimento della figlia di un fisico nucleare. Invece del solito riscatto, questi terroristi vogliono costringere il professore a costruire una bomba nucleare, che permetterà loro di diffondere ancor più terrore per il mondo. Nei panni di un vigilante solitario, il vostro compito consiste nel salvare il professore e sua figlia prima che la bomba sia completata. Dato che agite oltre i limiti della legge, non dovrete guardarvi solo dai banditi, ma anche dalla polizia.

Armi, violenza, terroristi e la SYSTEM 3. Perché non si trova mai un ninja quando ve ne serve uno?

Il primo livello è ambientato in un magazzino infestato da terroristi. Benché alcuni siano armati, molti di essi risultano quasi innocui, specialmente quando avrete trovato un'arma. Qua non ci sono bastoni di bambù o archi incantati: stiamo parlando di mitragliette semiautomatiche, capaci di neutralizzare la maggior parte dei nemici. Fra la vostra capacità di fuoco e la possibilità di correre all'indietro rappresentate un pericolo consistente, almeno sino a quando non incontrate terroristi dotati di armature in kevlar: con loro dovete basarvi sulla vostra approfondita conoscenza delle arti marziali.

Oddio, stanno arrivando i problemi, e sarebbe meglio avere in mano qualcosa di più efficace di un coltello.

In questo livello i progressi sono rappresentati dal trovare qualcosa di interessante, per cui vi conviene tenere aperti gli occhi. Oltre alle armi, dovete cercare dischetti per computer, videocassette e altre prove che dimostrino che i cattivi esistono sul serio e che voi non siete uno di loro.

Qua non basta uscire semplicemente da un livello per entrare nel successivo: oggigiorno un vero eroe si sposta a bordo di una Porsche superelaborata, in una eccellente sequenza di guida. Lo scorrimento del percorso è perfetto, tutti i movimenti di curve, incroci e svolte sono realistici quanto una strada lo può essere su di un 8-bit. Con l'aggiunta di macchine guidate dai terroristi e di lancia-missili, l'intera faccenda diventa piuttosto movimentata.

Vendetta non è la solita avventura dinamica mediocre e scontata. La grafica è eccellente, veloce e i diversi oggetti non si confondono tra loro. Una colonna sonora piacevole accompagna la grafica, e aggiunge ancora più atmosfera a un gioco già di per sé considerevole.

L'ultimo dei tre livelli vi porta nel covo preferito in assoluto dai terroristi, un aeroplano. Per dare l'impressione di uno spazio angusto, lo schermo è ridotto a un terzo della grandezza normale, lasciando ben poco spazio per muoversi e ancora meno per combattere. Vale la pena di notare il fatto che più andrete avanti, più saranno sanguinose le scene a cui assisterete. Tutti i nemici vi attaccheranno completi di Uzi e corpetti antiproiettile, tutti gli oggetti interessanti sono guardati a vista e il ritmo è davvero frenetico.

Probabilmente la miglior cosa di *Vendetta* è la sua accessibilità. È semplice addentrarsi nel gioco, venendo messi a dura prova senza tuttavia venire ridotti ad un relitto umano. Decisamente un gioco che conviene comprare. Raggiunge *Myth* come uno dei giochi per 64 più originali fra quelli visti negli ultimi tempi.

CURVA INTERESSE PREVISTO

Un classico di cui è facile impadronirsi. L'unica difficoltà iniziale consiste nel prendere confidenza con la prospettiva dello schermo un po' ingannevole. Una volta che questo ostacolo è stato superato, bisogna "solo" sapere dove si trovano e come recuperare gli oggetti utili.
Con l'aggiunta di una sezione separata di guida, la giocabilità è rinforzata ancora maggiormente.

Dopo averlo completato (il che non è un'impresa da poco), *Vendetta* rimane uno di quei giochi che vale la pena di rispolverare più di una volta, anche solo per la qualità della grafica e della presentazione.

C64

Graficamente è uno dei migliori giochi per 64 degli ultimi anni. Le schermate vengono disegnate velocemente, e i dettagli sono ottimi. La presentazione impressiona sin dall'inizio, e nel corso del gioco si incontrano parecchi "tocchi" notevoli. Un programma che spinge il 64 ai suoi limiti di velocità, grafica e sonoro, lasciando lo spazio per una giocabilità che vi mette a dura prova e vi impegnerà a lungo.

GRAFICA	9	FATTORE QI	7	K-VOTO 912
AUDIO	9	FATTORE K	9	

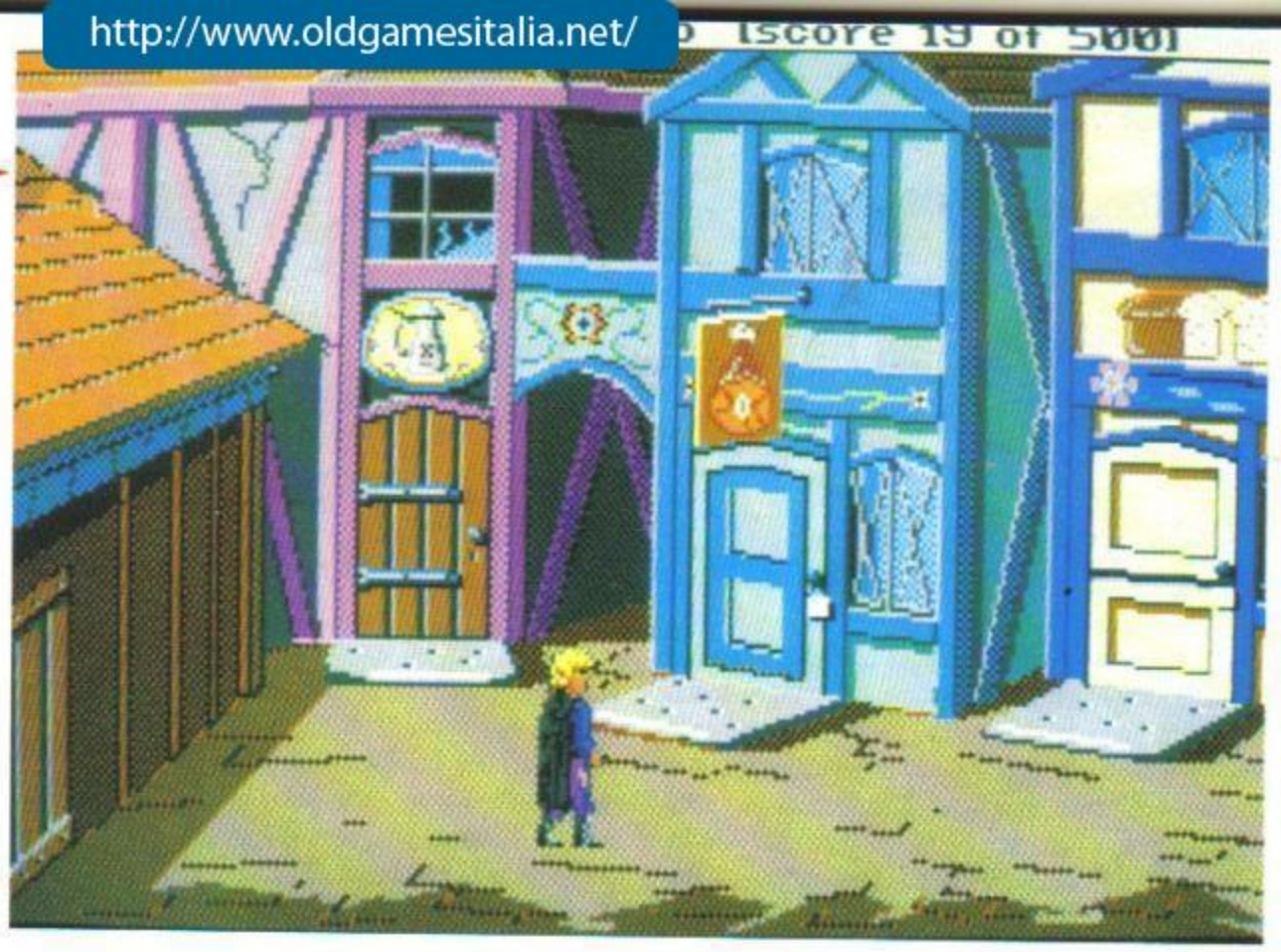
PIANO DELLE USCITE

C64/128	L18000c • L25000d	USCITO

K-VOTO 912

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



Un pittoresco villaggio Sierra: i negozianti sono tutti nel pub ad ubriacarsi.

La SIERRA utilizza il sistema creato per Leisure Suit Larry ed aggiunge concetti GDR - sarà una formula vincente?

HERO'S QUEST

Doveva accadere. La Sierra, non contenta di essere la casa numero uno in America nella produzione di avventure grafiche animate, si è alla fine decisa ed ha introdotto degli elementi di GDR nei suoi giochi. Immaginate *Leisure Suit Larry*, *King's Quest*, *Police Quest* - tutti giochi brillanti - e aggiungeteci l'emozione di creare il vostro personaggio e di svilupparlo mentre giocate. Sarà la formula giusta per regalare al giocatore ore e ore di felicità davanti allo schermo?

Sfortunatamente, per quanto concerne *Hero's Quest*, gli ingredienti non hanno reso completa giustizia alla formula. Eccola qua: **PRENDETE UN SISTEMA D'AVVENTURA ANIMATA DELLA SIERRA, CON TANTO DI GRAFICA SUPERLATIVA E DI UN SEMPLICE SISTEMA DI COMANDI.** Nessun problema, fin qui, se ignorate la consueta lentezza dei giochi della Sierra quando vengono fatti girare su un sistema meno potente di un Cray Mk 10 o su un PC 386 con VGA altrettanto costoso. *Hero's*, però, è sensibilmente più veloce di altri precedenti prodotti ed il sistema utilizzato in *Leisure Suit Larry* non può sbagliare di molto.

Ora: **PRENDETE UNO SCENARIO AVVINCENTE.** Ooops, non è disponibile nessuno scenario avvincente. L'ispirazione drammatica che ci ha dato il fanciullo schiavo in *King's Quest III*, la disperata Rosella in *KQIV*, o l'assurdo Larry Laffer in *Leisure Suit Larry* in questo gioco si è purtroppo esaurita. Invece abbiamo un tizio che semplicemente desidera diventare un eroe a Spielburg (l'adulazione non ti farà arrivare da nessuna parte, Sierra). Di eroi nei giochi fantasy se ne trovano a dozzine. Quello che vogliamo sono personaggi interessanti, gente, e qui non ce ne sono.

Poi: **VERSATE UNA GENEROSA DOSE DI GDR PER AGGIUNGERE INTERESSE.** Disastro. Il sacco di Interesse Aggiunto GDR è desolatamente vuoto. Invece di un robusto gruppo di avventurieri come in *Bard's Tale* o in *Ultima*, non avete a disposizione che un singolo personaggio. Questi non può reclutare nessuno e interagisce con gli altri personaggi alla stessa stregua dei protagonisti dei precedenti giochi della Sierra.

Infine: **PRENDETE UN SISTEMA DI COMBATTIMENTO TUMULTUOSO E VIOLENTO E DATECI DENTRO.** Volete scherzare? I giochi della Sierra hanno classe, non violenza. Gettate via il tumultuoso sistema di combattimento ed invece utilizzate una singola videata con duellanti che si tirano goffamente colpi di spada. Aggiungete alcune manovre di routine come "schivare" e "attaccare", rallentate il tutto e mostrate sullo schermo il grafico di forza e resistenza. Dimenticate tutto quello che concerne la strategia (in realtà non ce n'è dal momento che avete un singolo personaggio) e dimenticate l'azione (è troppo lenta). Infine rendete la fuga abbastanza facile se le cose si mettono male (succederà).

Questa è, in poche parole, la storia di *Hero's Quest*. Ma è una storia con un finale più lieto di quanto ci si potrebbe aspettare. Sotto le pretese RPG trovate un'altra avventura animata della Sierra con una grafica superlativa, una storia più fiacca delle altre recenti realizzazioni di questa ditta, un mucchio di indovinelli e una sana seppur limitata dose di divertimento. Dimenticatevi, dunque, le innovazioni da GDR, che non rispecchiano le attese. L'unica deliziosa novità è la possibilità di impersonare un ladro, un mago o un guerriero, ai quali potrete aggiungere qualche variazione e pochi piccoli incantesimi. Per il resto, questa è un'avventura standard, ma splendida, adatta a tutti i fan della Sierra, che hanno scoperto che non c'è bisogno di eccitanti azioni arcade o parser mega sofisticati per poter avere un bel gioco... per quelli che se lo possono permettere.

Lo schermo di combattimento: le maldestre manovre di spada non fanno salire l'adrenalina come dovrebbero.

PC

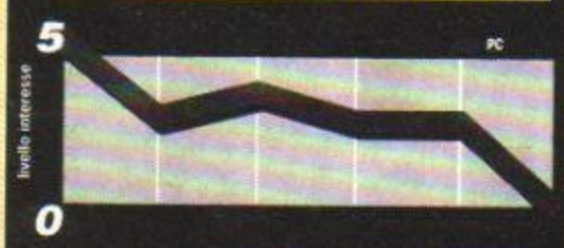
Gira più velocemente di molti altri giochi per PC della Sierra, e la grafica in EGA e VGA è superlativa. La grafica CGA è, come al solito, ordinaria. Il sonoro "beeppa" parecchio e più freneticamente del solito, e se aggiungete una scheda sonora Ad Lib MT 32 Games Blaster o IBM, avrete una stupenda esplosione di suoni in stereo.

				K VOTO
GRAFICA	9	FATTORE QI	9	825
AUDIO	7	FATTORE K	8	

PIANO DELLE USCITE

ATARI ST	prezzo nc	IMMINENTE
AMIGA	prezzo nc.	PREVISTO
IBM PC	L99000d	USCITO

CURVA INTERESSE PREVISTO



Quando tirerete fuori questo gioco dalla scatola,sarete sepolti. Tonnellate di manuali, molti dischi (3.5" e 5.25"), la speranza del vostro sistema di gioco preferito E il brivido della creazione di personaggi.

L'eccitazione si affievolirà dopo poco tempo, quando comprenderete, con stupore, di non poter realmente creare personaggi interessanti: ve ne sono solo tre, senza discriminazione di sesso, e solo con gli attributi standard (forza, ecc...). Ci sono alcune abilità, come quella di aprire lucchetti o di usare un'arma, ma niente di nuovo. Una volta che entrate nel gioco, siete subito coinvolti dalla splendida tradizione grafica della Sierra, dalle numerose locazioni e dalla promessa di molti indovinelli. Il sistema di combattimento, però, si rivela una grossa delusione ed infine vi ritroverete in una tipica avventura della Sierra con pochi elementi di interesse aggiuntivo. E, naturalmente, quando l'avrete risolto, non lo giocherete più.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

OMEGA

LA MINDSCAPE scopre l'ORIGINe della cibernetica, e crea un gioco che attirerà sia i programmatori che i fan delle simulazioni

OGNI ingegnere cibernetico che valga il suo peso in microchip, sa che l'apice della propria carriera è entrare nell'Organizzazione dell'Intelligenza Strategica. Qui gli esperti della nazione disegnano i *cybertank* - veicoli corazzati capaci di combattere, muoversi e pensare indipendentemente.

Siete una nuova recluta in questo focolaio di intelligenza difensiva e il vostro compito è di creare i *cybertank* più efficienti possibile da un budget limitato. La progettazione impiega una combinazione di menu a tendina e comandi da tastiera.

Ci sono due punti principali da sviluppare: il telaio del carro e la sua intelligenza artificiale. Per il telaio si tratta principalmente di una questione di scegliere l'equipaggiamento (serbatoi di carburante, sistema di guida, tipo di armi, scanner dei nemici, ecc.) da una lista di possibili componenti. Le nuove reclute partono con 1.000 crediti. I soldi aumentano con il migliorare dell'efficienza del vostro carro, permettendovi di acquistare un equipaggiamento più avanzato come risparmiatori di energia, kit per la riparazione del mezzo, scudi difensivi e acceleratori.

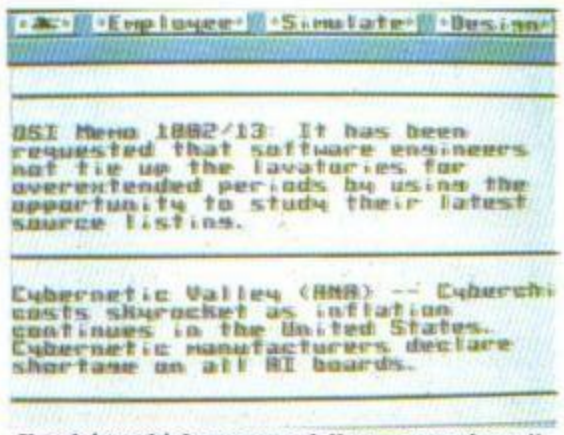
Programmare l'AI (Intelligenza Artificiale) di un carro cibernetico è invece molto più complicato. Usando il Linguaggio di Comando per Cybertank (CCL), inserirete una serie di comandi volti a controllare le capacità del carro, che vanno dal muoversi al cercare, usare lo scanner, ruotare, sparare e così via. Il CCL funziona come un mini linguaggio di programmazione (basato ovviamente sull'inglese), e non è qualcosa che imparerete a padroneggiare in un pomeriggio. Circa 50 pagine del manuale sono destinate alla spiegazione di come usarlo e vi sarà sicuramente utile avere qualche precedente esperienza di programmazione. Se tutto ciò vi sembra complicato, potete semplicemente unire delle piccole routine di AI già presenti in una biblioteca di esempi in CCL. Non saranno molto flessibili, ma renderanno più veloce la fase di programmazione.

Tutti i progetti devono venire ufficializzati. La cosa funziona un po' come un processo di debugging, ed è anche inclusa una routine di debug più accurata. Se ci sono errori nel vostro programma di AI, saranno identificati per voi e potrete correggerli. Altrimenti, siete liberi di provare il vostro progetto in una simulazione di combattimento.

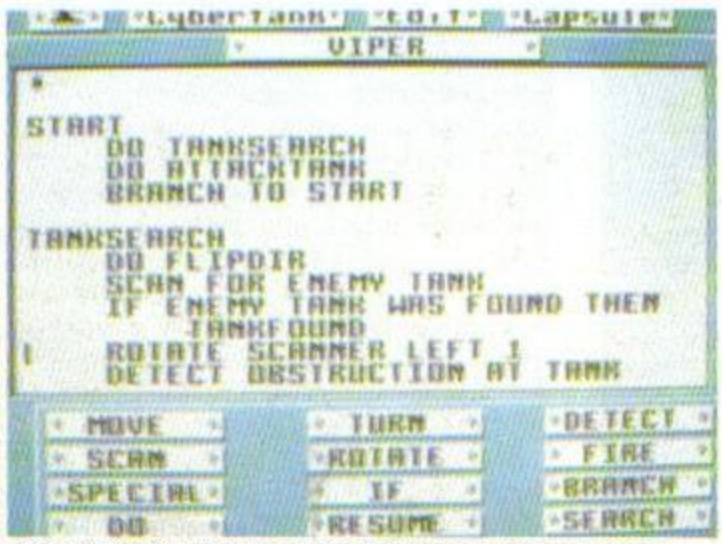
Ci sono alcuni campi di battaglia già pronti su disco, ma potete costruirne uno voi stessi con un *construction kit*. Le opzioni vi permettono di scegliere il numero e il tipo degli avversari e se combattere o meno in squadra. Se sono forniti di un comunicatore, i carri del vostro gruppo possono comunicare fra loro. Durante la simulazione, sulla quale non potete influire, potete scegliere fra due diverse visuali aeree. Alla fine potete far valutare il vostro progetto; se si sarà dimostrato abbastanza buono, vi verrà data una promozione e un conseguente aumento nel budget. Se no, ritornerete a progettare il carro.

La tesissima resa dei conti. Se proprio non ve la sentite di stare a guardare, potete usare l'opzione per attivare i controlli manuali.

Omega è probabilmente uno dei giochi più complessi che possiate mai incontrare. Nella confezione è contenuto un manuale molto approfondito di circa 200 pagine, e c'è molto di più di quanto possa essere riportato in una recensione. Sotto molti aspetti, è più un esercizio di tecniche di programmazione che una simulazione di carro armato o un gioco di strategia. Le possibilità di progettazione sono infinite, ma probabilmente non attirerà molto il videogiocatore medio. La presentazione è stata resa il più semplice e intuitiva possibile e la documentazione è estremamente utile, ma se volete addentrarvi veramente in questo gioco, tenetevi pronti a passare settimane e settimane prima di padroneggiarlo a fondo. *Omega* è un prodotto eccellente, ma attirerà solo un pugno di entusiasti: joystick-dipendenti, statene bene alla larga!



Uno dei tocchi da maestro della presentazione: il bollettino che vi tiene informati sugli ultimi avvenimenti all'interno dell'OSI.



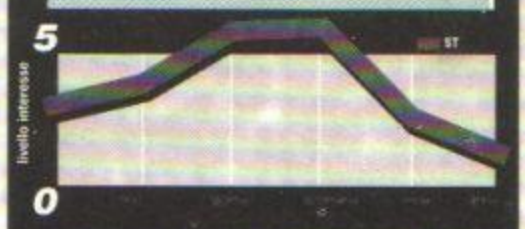
Progettare l'intelligenza del cybertank è la parte più lunga in termini di tempo. I tank completi possono essere trasferiti da un computer all'altro via modem.

AMIGA

Nonostante i minimi effetti sonori e grafici, la versione Amiga è veloce, facile da usare e ben presentata. Comunque è destinata a un numero ristretto di utenti a causa della sua struttura impegnativa.

				K-VOTO
GRAFICA	4	FATTORE QI	10	805
AUDIO	2	FATTORE K	6	

CURVA INTERESSE PREVISTO



***Omega* vi ruberà molto tempo prima di essere ben capito. Solo addentrarvi nel manuale vi prenderà un giorno. Comunque, se persevererete, sarà molto gratificante. Dato che il gioco è basato su una sorta di linguaggio di programmazione, ci sono infinite possibilità. Questa è una simulazione che sicuramente non abbandonerete su un polveroso scaffale molto presto.**

PIANO DELLE USCITE

AMIGA	L49000d	USCITO
ST	L49000d	IMMINENTE
PC	L49000d	USCITO
C64	L21000d	USCITO
MAC	L49000d	IMMINENTE

Non sono previste altre versioni

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ATARI ST	prezzo nc	IMMINENTE
AMIGA	L18000d	USCITO
MSX	L18000c	USCITO
C64/128	L18000c • L18000d	USCITO
AMSTRAD	L18000d	USCITO
SPECTRUM	L18000c	IMMINENTE

CURVA INTERESSE PREVISTO

Padroneggiare tutte le mosse richiederà tempo, e giungere all'ultimo livello ancora di più. Tuttavia una volta che sarete riusciti nell'impresa della fuga scoprirete che non c'è altro, ed è improbabile che il gioco girerà nuovamente nel vostro drive.

AMIGA

Scorre bene e fluidamente e fa un uso sbalorditivo della palette di colori dell'Amiga. Esteticamente si tratta forse del più bel picchiaduro uscito fino ad oggi, anche se risulta terribilmente convenzionale nella scelta di una New York Post-Nucleare come teatro delle prime scene. Tuttavia non vi aspetterete davvero qualcosa di originale di questi tempi vero?

GRAFICA	9	FATTORE QI	8	K-VOTO 740
AUDIO	7	FATTORE K	7	

AFTER THE WAR

La DINAMIC si cimenta con un po' di scazzottate postatomiche lanciando un altro picchiaduro sul mercato.

After the War – 20 possibili mosse ed un nutrito gruppo di aggressivi avversari.

LA desolante ossessione per le terre devastate dal cataclisma nucleare trova ancora seguito nei mondi immaginari dei videogiochi, malgrado l'avvio della più spettacolare riduzione degli armamenti degli ultimi decenni.

After The War si propone come il titolo definitivo del genere "picchiaduro" ambientato in un futuro Post-Olocausto. E a vederlo sembrerebbe proprio tale, con ratti giganti che scorrazzano liberamente e una collezione assortita di mutanti che terrorizzano gli sfortunati abitanti della Manhattan del 2019.

In questa sinistra città giunge Jonathan Rogers, il cui nome, se non altro, si rivela un'originale variante rispetto agli altisonanti "Rick Fist" o "Danny Dangerous". Benché non abbia un nome da duro, Jon ha davanti sicuramente un compito durissimo. L'obiettivo di Jonathan è infatti quello di raggiungere la piattaforma di lancio XV-238, dalla quale potrà fuggire su una delle colonie spaziali superstiti.

La piattaforma di lancio è collocata all'interno della fortezza del Dottor Mc Jerin. Lo scienziato pazzo è protetto da una folta schiera di robot con sembianze animali: fra questi troviamo Canguri Combattenti, Canguri Distruttori, Ratti Volanti e Tori R.A.D.

La Dinamic ha optato per un livello di difficoltà molto alto, con due caricamenti separati. Il primo contiene tre livelli, il secondo due. Una password permette ai giocatori con più esperienza di cominciare la partita ai livelli più alti una volta nota la parola d'ordine.

Il primo livello vi porta fra le strade di Manhattan dove dovrete combattere contro i Radio-Gladiatori: abitatori delle strade contaminati tanto gravemente da curarsi assai poco della loro stessa vita.

I "punkies" (curiosa storpiatura spagnola del vocabolo) vivono sotto il ponte di Manhattan, e dovrete affrontarli nel corso del viaggio verso la periferia della città. Sono armati ed hanno la codarda propensione ad assalirvi alle spalle.

Sul terreno gli avversari più temibili sono i Tori R.A.D., creature massicce ed aggressive che cercheranno di farvi a pezzi non appena vi metteranno gli occhi addosso.

Per controbilanciare la forza degli avversari, la Dinamic ha reso capace Jonathan di venti diverse mosse di difesa e attacco. Queste comprendono tre tipi di calci, due ganci alla mascella, due pugni ed i più comuni salti, movimenti avanti-indietro e tuffi a terra. Jonathan può anche prendere una mitragliatrice e fare uso di mine per sbarazzarsi degli avversari quando le cose si fanno veramente difficili.

Imparare a padroneggiare un buon numero di mosse è essenziale per fronteggiare con successo i vari tipi di attacchi portati dal nemico. Ad onore del gioco le mosse sono tutte molto incisive e ben documentate nel manuale, ed è assai proficuo fare un po' di pratica prima di lanciarsi seriamente alla volta della tana di Mc Jerin.

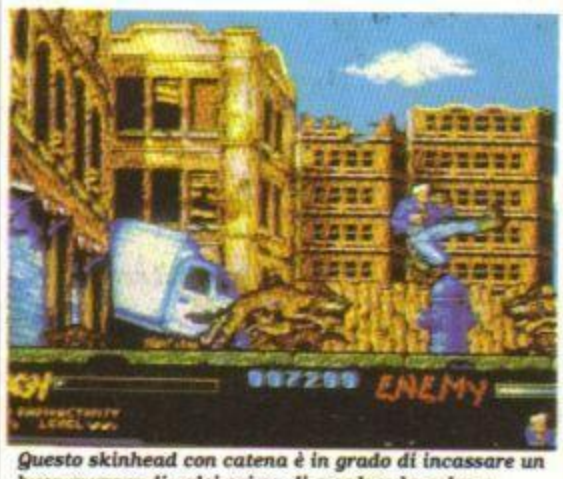
Se riuscite a farvi strada fino al secondo caricamento, l'azione si sposta nel sottosuolo, dove i seguaci di Mc Jerin hanno assunto il controllo della metropolitana. È qui che si incontrano per la prima volta i Ratti Volanti e le Torrettas Pneumatiche (ancora questa derivazione spagnola...). In questo livello vi sarà necessario fare uso della mitraglietta per sopravvivere in quanto pugni e calci qui non sono sufficienti, specialmente nel caso dei potenti Droidi Guardiani di sembianza umanoide.

Al termine del livello si trova un ascensore che porta alla base di Mc Jerin. Qui la lotta raggiunge la massima intensità, e bisogna esercitare un controllo rapido ed agile su Jonathan per sopravvivere.

After The War è un prodotto competente sotto ogni punto di vista. È un picchiaduro espressamente orientato ai più esperti e capaci amanti del genere. Graficamente è ottimo, con un'atmosfera in stile cinematografico nelle sequenze cittadine e nella metropolitana.

La nostra unica critica concerne la mancanza di immaginazione nella struttura del gioco. Pur nella sua bellezza, la struttura del gioco è cambiata ben poco dai tempi di *Kung Fu Master*. Sicuramente sarebbe possibile incorporare elementi di strategia nel gioco senza spogliarlo del travolgente ritmo di tirare pugni e calci. Siamo prossimi all'ultima fermata prima del Capolinea della Noia Da Beat'em Up. In ogni caso, complessivamente buono.

Fondali molto carini ma niente di nuovo nello schema di gioco.

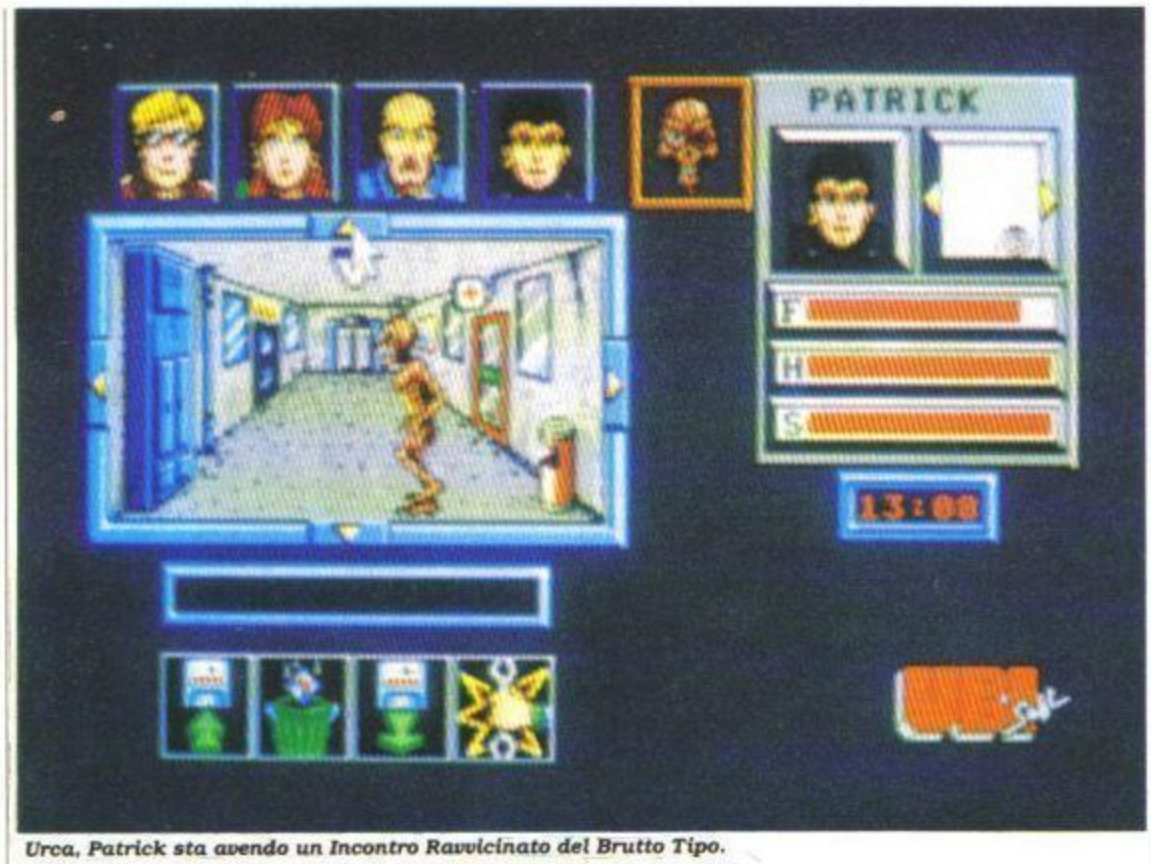


Questo skinhead con catena è in grado di incassare un buon numero di calci prima di mordere la polvere.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



Urca, Patrick sta avendo un Incontro Ravvicinato del Brutto Tipo.

ZOMBI

Paura a tutto spiano con la UBI SOFT

GEORGE Romero sarà ricordato per i suoi caratteristici film horror sull'argomento zombi. Nonostante la puerilità del concetto di base, questi film sono estremamente divertenti e ricchi di momenti di strizza, soprattutto se, come me, siete persone che svengono davanti a un taglietto! Il gioco della Ubi Soft è stato palesemente influenzato da questi film. Insieme al programma trovate un fumetto rozzamente disegnato che introduce la vicenda fino al punto in cui il gioco ha inizio.

La data è il 15 aprile 1986 (è forse un indizio del tempo che c'è voluto per programmare il gioco?). Per ragioni non del tutto chiare i morti sono usciti dalle fosse e camminano nuovamente sulla terra, affamati di carne umana. Chiunque venga morso da uno zombi si trasforma anch'egli in un morto vivente. In breve tempo la Terra cade in mano alle creature dell'oscurità. Solo poche sacche di resistenza rimangono a contrastare l'avanzata degli zombi. A rendere le cose ancora peggiori è la competizione tra gli umani sopravvissuti resa necessaria dalla scarsità delle risorse necessarie alla sopravvivenza. Accanto al luogo dove si trova il vostro gruppo c'è un elicottero che può essere utilizzato per fuggire verso un'isola remota. Il problema è rappresentato dal carburante: non ce n'è abbastanza. Il vostro compito è di procurarne una quantità sufficiente a garantire la fuga. Un gruppo rivale è anch'esso in cerca di carburante, però, e durante la vostra impresa dovrete vedervela con loro oltre che con gli zombi.

L'elicottero vi aspetta per portarvi in salvo.

Lo schermo di gioco è diviso in numerose finestre. La più grande mostra una vista tridimensionale dell'area in cui si trova il personaggio selezionato. Potete raccogliere e manipolare oggetti attraverso questa finestra, che viene utilizzata anche quando vi trovate a combattere contro i nonmorti.

Normalmente gli zombi marciano avanti e indietro ignorandovi, ma talvolta può accadere che decidano di attaccarvi. All'inizio del gioco avete solo i pugni per proteggervi, ma mentre giocate troverete armi più efficaci nel fare fronte alla minaccia putrescente. Se riuscite a centrare in testa uno zombi di passaggio sarete ricompensati da un gratificante schizzo di sangue prima che la creatura si accasci al suolo definitivamente morta.

Il movimento avviene cliccando sulle quattro frecce che circondano la finestra principale. Le frecce rivolte verso l'alto e verso il basso hanno funzioni differenti a seconda del luogo in cui vi trovate. Se siete su una scala vi permettono di salire e scendere, mentre lungo un corridoio vi fanno avanzare e indietreggiare.

La vostra squadra iniziale è composta da quattro persone. Potete muoverli solo uno alla volta, quindi prima di muovere dovete scegliere quale dei quattro personaggi dovete spostare. Naturalmente muoversi in una zona infestata da zombi non è la più salutare delle occupazioni, così non meravigliatevi se qualche membro del gruppo finirà ucciso o zombificato fin dalle primissime battute.

La cosa più bella del gioco è l'atmosfera - mentre giocate siete pervasi dal nervosismo e dall'inquietudine, specialmente quando la colonna sonora di David Whittaker entra nel vivo. Zombi solitari che si limitano a marciare su e giù non sono il massimo del terrore, ma il modo in cui improvvisamente si voltano e attaccano è un piccolo capolavoro. Inoltre, trovarsi circondati da un orda di cadaveri affamati è un'esperienza da non sperimentare mentre si sta giocando alle due di notte. Ed è una situazione nella quale non è difficile trovarsi, soprattutto se vi allontanate troppo dalla zona di gioco principale.

Sembra esserci molto da fare in *Zombi*, e parecchi posti da visitare. Trovare il modo migliore di coordinare i vostri personaggi richiederà qualche tempo, ma questo non incide sul divertimento offerto dal gioco. Complessivamente questo è uno dei giochi più originali e ricchi di atmosfera che io abbia visto di recente e dovrebbe garantire parecchio filo da torcere ad ogni categoria di giocatori: da quelli occasionali agli avventurieri incalliti. È valsa la pena attendere!

CURVA INTERESSE PREVISTO

La prima impressione dispone subito favorevolmente verso il gioco - la confezione è attraente e l'argomento capace di suscitare interesse. Le aspettative non saranno deluse: basta iniziare a giocare ed entrare così nella superba atmosfera del gioco. Naturalmente l'emozione della scoperta di un nuovo gioco si diluirà con il tempo ma il vostro interesse si risolleverà non appena inizierete a fare alcuni progressi concreti. Una volta risolto il gioco difficilmente lo riprenderete in mano, se non per esplorare qualche area che non avete visitato durante la prima partita.

PIANO DELLE USCITE

ATARI ST	L39000d	USCITO
AMIGA	L39000d	USCITO

AMIGA

Questa versione e la versione ST hanno aspetto e giocabilità identiche. La grafica presenta immagini che alternano il mistero allo splatter, ed in entrambi i casi l'effetto è incrementato dalla splendida colonna sonora di David Whittaker. L'intero gioco è controllato via mouse, così che non dovrete preoccuparvi di inviare infinite serie di comandi.

GRAFICA	8	FATTORE QI	7	K-VOTO 860
AUDIO	8	FATTORE K	7	

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

SPACE HARRIER II

La GRANDSLAM alla prova Mega

DA HART CON TUTTO IL CUORE

Mike Hart è il ventunenne programmatore delle versioni di *SHII* per ST e Amiga, e lavora alla Teque Software Development Company. Le sue precedenti realizzazioni includono *Prison* e *Passing Shot*. Ci sono voluti 5 mesi per programmare *Space Harrier II*, e il programma è stato realizzato utilizzando l'Assembler *Devpack 2* della Hisoft su ST Mega 4. La cosa più ardua da realizzare è stata regolare il corretto scorrimento del piano di gioco, perché tutti i movimenti in 3D degli sprite devono essere racchiusi nella logica interna della macchina. Essendo un gioco basato sugli sprite, il programma ha una notevole banca dati a loro dedicata, oltre a 10 routine di gestione degli sprite molto complesse. Dover scrivere la maggior parte dei dati su carta è stato l'unico momento del processo di programmazione che ha lasciato Hart insoddisfatto, come se scrivere dei dati con una biro li renda meno "autentici". Sorprendentemente Hart vede pochi vantaggi derivare dal suo lavoro di programmatore di giochi. Lavorare a casa sua, qualche maglietta gratis e la possibilità talvolta di inserire "cosacce" nel codice sorgente sono le uniche cose che gli vengono in mente. La lista di cose che detesta di questa industria è apparentemente senza fine: gestioni, orari, paga, carico di lavoro. Non a caso alcuni giovani programmatori si sono allontanati dalle ditte di software. "Nemmeno il caffè è eccezionale," sorride maliziosamente Hart. Quando gli ho chiesto dei suggerimenti da dare ai giovani programmatori, Hart ha detto: "È meglio fare il muratore o l'allevatore di polli". Per il futuro Hart ritiene che la tendenza si sposterà verso un sistema di giochi per console basati su cartuccia. "I giochi per computer a 16-bit moriranno a causa del calo del mercato causato dalla pirateria e dai virus". Nel frattempo Hart sta lavorando su un gioco per computer basato sulla licenza originale ottenuta da una "nota rivista di fumetti".

QUANDO *Space Harrier* della Sega arrivò per la prima volta nelle sale giochi nel 1985 il suo processore 68000, l'esplodere di 4096 colori e un sedile idraulico degno di un aereo da combattimento gli assicurarono lo status di "cult game" praticamente da un giorno all'altro. Inevitabilmente a questo successo seguì la marea delle conversioni per micro computer, dallo Spectrum al PC Engine. Di fatto, *Space Harrier* divenne il metro di misura per giudicare le capacità audio-visive di una macchina. Così, quando l'anno scorso la console Megadrive della Sega venne alla luce, quale fu il primo gioco che la Sega decise di produrre per la sua cyberconsole? *SHII* sul Megadrive trabocca di massicci guardiani di fine livello che si spostano a velocità fulminea per tutto lo schermo senza il minimo sfarfallamento. Ora la Grandslam ha deciso di convertirlo per tutti i sistemi di home computer, MSX incluso. Un compito impossibile o un'incredibile realizzazione?

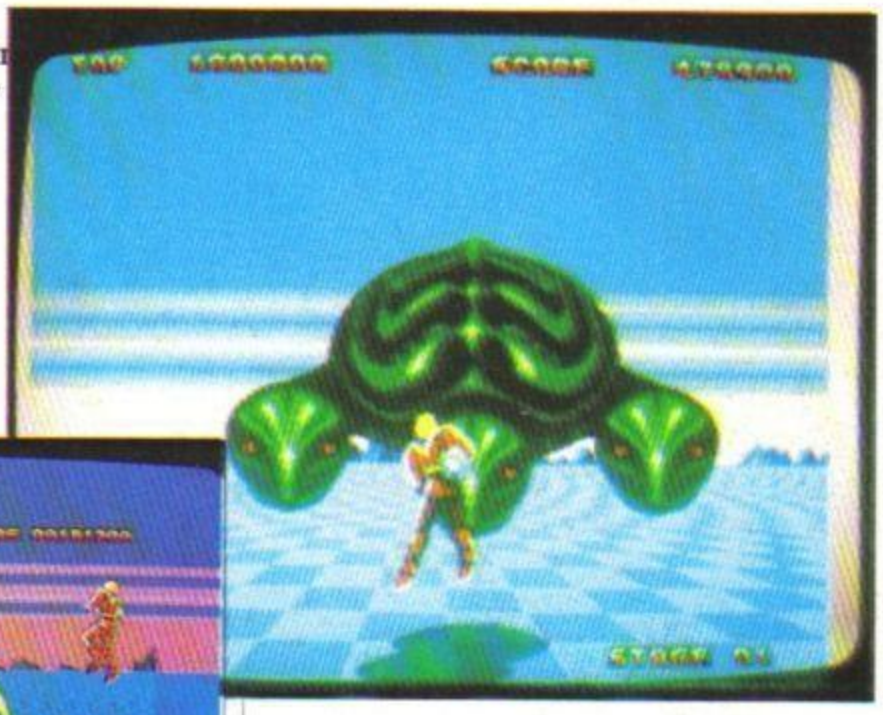
Vista la giocabilità, non si può dire che in *SHII* vi sia una grande profondità di intenti. Controllate un tizio che può volare per tutto lo schermo (un paesaggio in prospettiva 3D) e sparare a ripetizione con il suo laser al calor bianco. Il paesaggio vi viene incontro a tutta velocità portando con sé ostacoli ed alieni dall'aspetto minaccioso. Il contatto con uno di questi elementi del gioco ha come conseguenza la perdita di una vita. Dopo avere fatto fuori una manciata di alieni vi imbattete in un mega alieno di fine livello di impressionante presenza che vi accoglierà con salve di mortali raggi laser. Se riuscite a superare questo considerevole ostacolo vi ritroverete al livello successivo con un aumento di alieni e di ostacoli, e con guardiani di fine livello ancora più spaventosi.

Non è un gioco che impegna le facoltà mentali fino allo stremo ed ha il grosso difetto di essere ripetitivo, ma sostanzialmente è un vero spasso. Tutta l'abilità necessaria nel gioco consiste nel ricordare lo schema delle differenti ondate di alieni attaccanti e del movimento degli ostacoli, ma non dimenticate che in fondo questo non è altro che uno sparatutto.

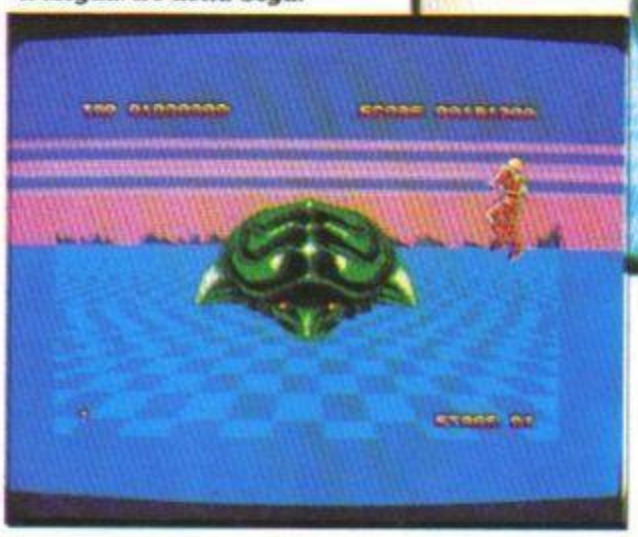
SHII è una conversione talmente buona da avere come risultato quello di esaltare il valore del Megadrive... e la Sega ha già promesso una nuova generazione di sparatutto a 16-bit per la sua megaconsole.

L'unica cosa che manca a *SHII* è una maggiore profondità di gioco, ma fino ad ora questo particolare non ha mai scoraggiato nessun fan di *Space Harrier*.

Space Harrier II vola sull'ST...



...e nella versione originale per il Megadrive della Sega.



TUTTI I NUMERI DI SPACE HARRIER II

Versione:	ST
Dimensioni del Programma:	250K (650K di grafica su disco, 100K di programma, 100K di mappa di gioco, 50K di utility varie)
Dimensioni del Codice Sorgente:	420K
Numero di Livelli:	12 livelli, 12 guardiani di fine-livello, 2 livelli bonus
Numero dei Nemici:	41
Massimo numero di sprite:	51 di ogni dimensione
Dimensioni max di uno sprite:	112x112
Effetti Sonori:	6 + 2 digitalizzati
Colonne Sonore:	15
Frequenza media delle immagini:	12 per secondo
Colori su Schermo:	22

PIANO DELLE USCITE

ATARI ST	L29000d	USCITO
AMIGA	L29000d	USCITO
SPEC 128	L15000c	USCITO
C64/128	L15000c • L15000d	USCITO
AMSTRAD	L15000c	IMMINENTE
MSX	IN FASE DI SVILUPPO	

CURVA INTERESSE PREVISTO

***Space Harrier II* in versione ST? Volete scherzare? Beh, provate a caricarlo e resterete senza fiato alla vista della qualità di questa conversione. L'entusiasmo però dopo qualche giorno diminuisce: la struttura di gioco ripetitiva e monotona causa una seria riduzione del livello di divertimento. Dopo qualche settimana arriverete al punto di essere nauseati dal gioco. Fortunatamente *Space Harrier II* alla lunga non si dimostra un investimento sprecato, perché vi scoprirete a caricarlo ogni volta che avrete voglia di una sana sparatoria senza troppi pensieri.**

ATARI ST

La versione ST "gira" un po' meno velocemente della sua cugina sul Megadrive - rendendo però giustizia alle superbe capacità grafiche della console. Infatti i dati di programmazione del gioco riguardanti la grafica sono stati trasferiti nel codice sorgente dell'Atari dalla ROM della console Sega. L'audio non è eccezionale, ma non lo era neppure sul Megadrive.

GRAFICA	8	FATTORE QI	1	K-VOTO
AUDIO	6	FATTORE K	7	819

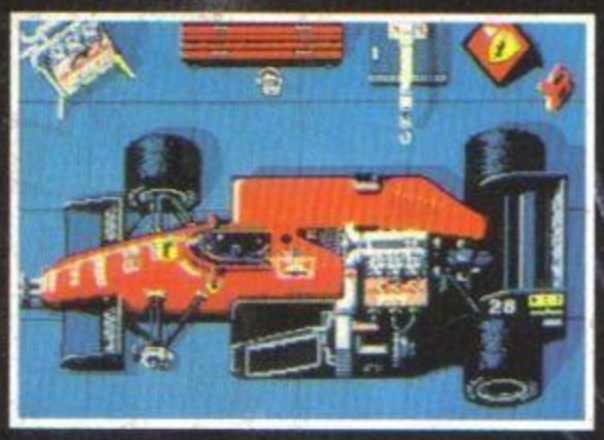
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ELECTRONIC ARTS

TECNOSTUDIO



Gli screen shots sono relativi alla versione Amiga. I computers otterranno effetti strettamente dipendenti dalla propria grafica.

C.T.O.

C.T.O. srl - Via Piemonte, 7/F - 40069 Zola Predosa (BO)
tel. 051/753133 (r.a.) - telefax 051/753418 - telex 520659 CTO BO I

marks registrati di FERRARI S.p.A. - ESERCIZIO FABBRICHE AUTOM

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Ferrari®

FORMULA ONE™
GRAND PRIX RACING SIMULATION

Disponibile anche per:
- AMIGA
- PC
- C 64 disco
- C 64 cassetta
- AMSTRAD CPC
- ATARI ST

Finalmente!
per il tuo C64
- in cassetta e disco -

IN OMAGGIO!
una splendida maglietta*
PRENOTATI SUBITO
dal tuo rivenditore

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

THE SEVEN GATES OF JAMBALA

Scoprite se il 7 è il numero fortunato della GRANDSLAM/ THALION nel loro nuovo simpatico gioco di piattaforme.

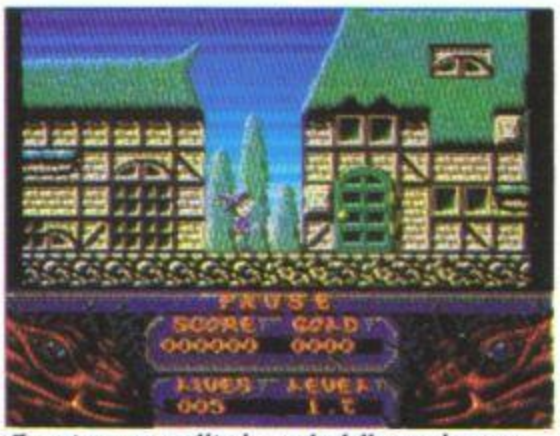
DI gamba corta e piccoli di statura (ma dal grande coraggio ed estremamente ingegnosi), nani, folletti e Mario-cloni sono gli eroi preferiti delle avventure dinamiche. Dravion, l'apprendista stregone, non si allontana dagli standard - ma neanche la sua avventura arcade. Sembra infatti un ibrido genetico, costruito abilmente ricorrendo alle componenti di numerosi altri giochi di piattaforme. Le principali somiglianze sono con *Twin World* della Ubi Soft - il paesaggio a scorrimento orizzontale è molto simile e se l'esecuzione non è ugualmente accurata, la trama corre grosso modo lungo le stesse linee. Dravion, un po' per caso e un po' a causa di un piano malvagio, è finito nel famoso labirinto di Jambala. L'unica via di uscita consiste nell'attraversare sette diversi labirinti per cercare tutti i frammenti dispersi di una bacchetta magica e rimetterli insieme in una sequenza arcade progettata specificamente.

Mentre scala rocce, supera d'un balzo baratri, esplora passaggi e cerca di infilare la serie giusta di porte, il nostro piccolo e coraggioso eroe deve farsi strada attraverso il solito assortimento di bestie del sottosuolo. Vespe giganti, topi cannibali e strane creature verdi hanno il posto d'onore sul cartellone del serraglio magico di Jambala. Di solito un paio di incantesimi d'attacco sono sufficienti a dar loro il colpo di grazia; in alcuni casi i mostri si lasciano alle spalle degli incantesimi più potenti, a lungo raggio d'azione, che possono tornare utili per sconfiggere i guardiani di fine del livello, che sono un po' più duri da affrontare.

Girovagare per Jambala lanciando incantesimi addosso alla gente dà le sue soddisfazioni. Ogni tanto riuscite a recuperare qualche chicca come per esempio delle vite extra, degli incantesimi più grandi e potenti o dei martelli. Questi ultimi servono ad aiutarvi nell'esplorazione del suolo alla ricerca di oro o di altri tesori. Potete usarli in alcune località contrassegnate con delle piccole porte di legno che incontrerete lungo il cammino. Chi vi abita dietro infatti distribuisce informazioni, migliori capacità acrobatiche e cose del genere a prezzi ragionevoli. I sentieri di Jambala, non sono però lastricati d'oro e quindi gli schiavi del consumismo non troveranno molte cose alla portata delle loro tasche.

In effetti, per essere un gioco di piattaforme abbastanza sofisticato, gli oggetti da raccogliere sono abbastanza scarsi. Di conseguenza tutto lo spasmodico andirivieni di Dravion risulta inferiore alle aspettative sia nell'azione che nella varietà. Se unite l'assenza di uno scorrimento orizzontale nei due sensi e a un rilevamento di collisione occasionalmente infido, capirete che l'interesse sui tempi lunghi di *Jambala* è destinato a cadere.

C'è un aspetto extra: la grafica e il suono creano la giusta atmosfera magica e lo sprite di Dravion è senz'altro il più accattivante (o più nauseante: dipende dai vostri sentimenti nei suoi confronti) per via di alcuni azzeccati tocchi nell'animazione. Per i giocatori "seri" il contenuto medio di questo gioco non sarà eccitante come quello di altri giochi di piattaforme che ci sono in giro, per esempio *Axel's Magic Hammer* o *Twin World*. I più giovani o i fanatici delle piattaforme lo troveranno più interessante.



Il nostro eroe medita in quale delle graziose casette entrare.

L'eroe balza verso un "cattivo" non troppo simpatico.

Non si tratta del pranzo: quest'uccello sta per offrirvi qualcosa in cambio di un po' di oro.

PIANO DELLE USCITE

ATARI ST	L29000d	USCITO
AMIGA	L29000d	USCITO
SPECTRUM	L18000c	IMMINENTE
C64/128	L15000c • L15000d	USCITO
AMSTRAD	L18000c	IMMINENTE

Non sono previste altre versioni

ATARI ST

Grafica elegante, animazione particolareggiata e una calda colonna sonora riescono a immergere questo gioco in una fantastica e attraente atmosfera vecchio stile. Gli effetti sonori, un guazzabuglio di suoni familiari da avventura dinamica - d'altro canto - sono molto meno fantasiosi. Lo scorrimento orizzontale a senso unico è in genere più uniforme del movimento verticale nei due sensi.

GRAFICA	7	FATTORE QI	4	K-VOTO 604
AUDIO	7	FATTORE K	5	

CURVA INTERESSE PREVISTO

La grafica gradevole e il sonoro evocativo riescono ad attrarre abbastanza in un primo momento, ma dopo un po' vi accorgete che c'è tanto fumo e poco arrosto. L'azione manca di quella originalità e varietà che dovrebbero tenervi inchiodati al gioco dopo le prime due ore, passate le quali molto probabilmente lo rimetterete dritto nel cassetto.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

SIDESHOW

Divertitevi al Luna Park con la

ELECTRONIC ZOO/

ACTIONWARE

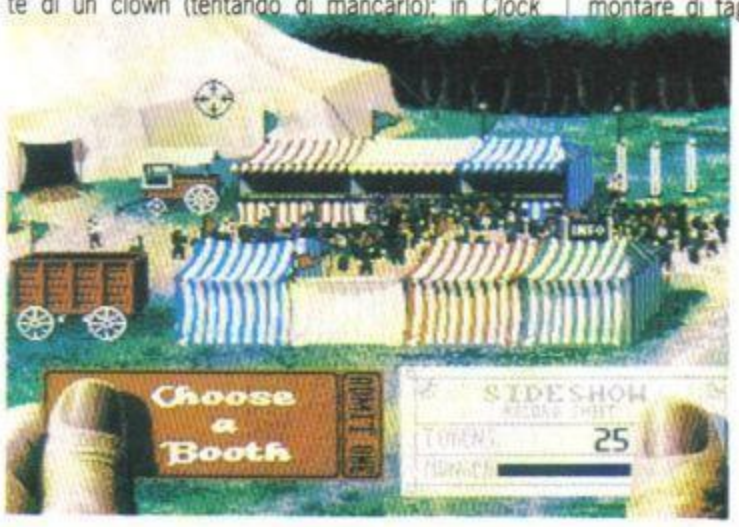
LE pistole ottiche sembrano tornare di moda in questi giorni. Se siete un giocatore veterano probabilmente ricorderete quelle vetuste console con cinque o sei giochi già programmati al loro interno. In generale erano tutte varianti di *Pong*, ma alcuni modelli permettevano di giocare a programmini di tiro a segno dove il bersaglio era un quadratone bianco che rimbalzava qua e là sullo schermo. In questi giochi sparavate con una pistola ottica di plastica che veniva fornita nella confezione insieme alle tradizionali "paddle" che servivano invece per gli altri giochi.

Quando le prime console vennero sostituite da modelli più sofisticati, anche la fama delle pistole ottiche declinò. Recentemente, però, c'è stato un ritorno di queste armi sotto forma di modelli molto più sofisticati. Ditte come la Cheetah Marketing e la Amstrad hanno prodotto pistole ottiche per Spectrum e CPC (nonostante questo sia poco più di un espediente per tenere le vendite delle macchine a 8 bit più alte possibile).

Questa tendenza ha scarsamente influenzato il mercato dei 16 bit - nonostante non sia un problema procurarsi trackball, tavolette grafiche e penne ottiche per le macchine più sofisticate, le pistole ottiche non sembrano sfondare. La ditta statunitense Actionware ha ora rimediato a questa deficienza (almeno per quanto riguarda l'Amiga), producendo un phaser ottico e numerosi giochi dove esso può venire utilizzato. L'ultimo di questi giochi è *Sideshow* che secondo quanto dice il manuale, è stato creato in contrasto ai temi violenti che caratterizzano i precedenti giochi "phaser compatibili".

Questo gioco è ambientato in uno di quei luna park da festa del paese, dove è facile trovare i tipici baracconi di tiro a segno che mettono in palio coniglioni di peluche in cambio di qualche colpo ben piazzato (normalmente prima di vincere il coniglione si spendono tanti soldi in colpi andati a vuoto quanti ne sarebbero bastati per comprarne tre!).

Ci sono otto "baracconi" dove potrete mettere alla prova la vostra mira; in *Balls* dovete sparare ai palloncini verdi ed evitare di colpire quelli rossi; *Potpourri* è la versione più classica del tiro a segno con anatroccoli, aeroplanini e simili come bersagli; in *Strength* il vostro bersaglio sono dei pesi che se colpiti schizzano verso l'alto e fanno suonare una campanella; *Knives* vi dà l'opportunità di scagliare oggetti affilati ed acuminati verso la sagoma rotante di un clown (tentando di mancarlo); in *Clock*



No, il mirino non serve per sparare contro gli innocenti visitatori del Luna Park! Questo gioco della Actionware appoggia la filosofia della non-violenza...

Non tentate di fare lo stesso a casa vostra! Un'orologio a cucù distrutto potrebbe generare un fuoco di ritorno a base di sberle da parte dei vostri genitori.

Shoppe potrete finalmente sfogare la vostra ira contro quei maledetti cucù degli omonimi orologi sparandogli contro non appena mostrano il becco; *Haunted Hill* è un altro classico: dovete colpire spettri ed altri esseri sovrannaturali prima che scompaiano; ultimo ma non meno importante, *Dunk Tank*: un colpo ben assestato ed il povero Willy finirà a bagno nella vasca piena d'acqua.

Nonostante il programma dia la possibilità di regolare l'accuratezza della pistola ottica, ho trovato difficile riuscire a sparare con una certa precisione, anche a distanza ravvicinata. Questo potrebbe essere un indice della mia capacità di tiratore, ma sospetto che la maggior parte dei giocatori avrà i miei stessi problemi. Giocare con il mouse si rivela più semplice (è questa è tra l'altro l'unica alternativa se non possedete un Light Phaser).

Non avete la possibilità girare per i baracconi a vostro piacimento. All'inizio del gioco avete a disposizione un numero limitato di "tagliandi" e se volete arrivare alle prove più impegnative dovete prima vincere tagliandi addizionali durante le prove più facili. Non vi conviene scegliere una prova molto facile e continuare a giocare per aumentare il vostro ammontare di tagliandi, perché quando sbancate per tre volte un baraccone questo chiude.

Durante il gioco dovete sorvegliare anche il vostro livello di "appetito" - se la fame cresce a livelli da acquolina in bocca dovrete fare visita al Banco degli Alimentari per rinfrancarvi, perdendo alcuni dei tagliandi che avete conquistato così duramente.

Complessivamente *Sideshow* è un gioco molto divertente che piacerà a tutta la famiglia: nonni, genitori e fratellini. I dischetti richiedono un mucchio di "metti e togli", e la cosa può risultare frustrante, ma è un difetto che possiamo perdonare vista la varietà di schermi e situazioni.

Nel gioco troverete anche alcune sorprese, come misteriose uova di Pasqua e la possibilità di disegnare personalmente il volto di Willy in *Dunk Tank*. Se state cercando qualcosa di diverso dal solito che farà la gioia di giocatori di tutte le età, allora *Sideshow* merita sicuramente un'occhiata.

AMIGA

La grafica è coloratissima e ben disegnata (la sensazione di profondità nella gara dei palloncini è sorprendente). Il sonoro è adeguatamente "lunaparkesco" e ricco di dettagli, come il mormorio della folla di sottofondo. L'unico vero difetto è la necessità di cambiare continuamente dischetto; i possessori di un secondo disk drive possono dirsi fortunati.

GRAFICA	8	FATTORE QI	3	K VOTO 850
AUDIO	8	FATTORE K	7	

PIANO DELLE USCITE

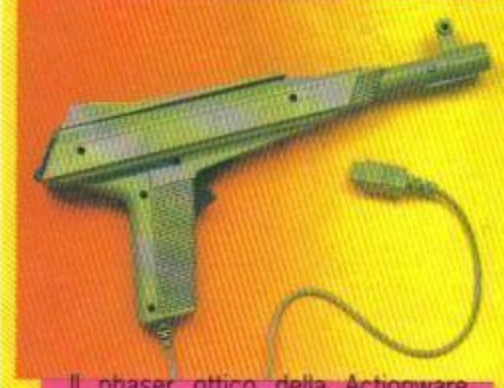
AMIGA	L39000d	USCITO

Non sono previste altre versioni

CURVA INTERESSE PREVISTO

Giochi come questo non sono il genere di cosa che esalta il giocatore incallito. Detto questo, la maggior parte di voi si divertirà a giocare una volta compreso il meccanismo che ne regola il divertimento. Non un programma da giocare in continuazione, ma ottimo una volta ogni tanto (magari quando i cuginetti ci vengono a trovare alla domenica).

TIRATE FUORI I PHASER, UOMINI!



Il phaser ottico della Actionware per Amiga non è ancora disponibile nel nostro paese, ma alla Electronic Zoo progettano di rimediare a questa situazione nel prossimo futuro. La speranza è che questo avvenga in tempo per la pubblicazione del nuovo gioco della Actionware, *Creature*. L'uscita della Phaser Light Gun potrebbe portare alla pubblicazione di alcuni giochi Actionware ancora inediti nel nostro paese.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

SWORD OF THE SAMURAI

Il momento di schioccare la frusta sui contadini - la parte del gioco riservata ai sadici.

PROPRIO quando pensavate che la Microprose stesse raschiando il fondo del barile delle simulazioni contemporanee... hanno cambiato il barile. Questa volta quei maestri della simulazione e degli effetti speciali riportano i loro affezionati clienti indietro nel tempo, nel Giappone feudale, la terra dei severi guerrieri samurai. I samurai possiedono tre caratteristiche straordinarie: sono permalosi, hanno un grande senso di lealtà e non si fanno problemi (naturalmente quando la cosa è necessaria) ad affettare la gente.

La MICROPROSE invade il Giappone feudale con la sua ultima raffinata simulazione

Per aver successo in questa simulazione, avete bisogno dell'intera gamma di tutte le qualità dei samurai, vale a dire tatto, una conoscenza delle tecniche di combattimento, abilità nell'azione clandestina e una crudele determinazione nel riuscire nelle proprie imprese. Se siete il genere di persona che si preoccupa per il tasso di colesterolo che c'è in un dolce, non fa per voi.

Un consiglio prima di cominciare: leggete la pagina 102 del manuale delle istruzioni. Vi troverete non solo una superba ricostruzione storica del periodo, ma anche un aiuto consistente per la pianificazione della tattica. L'azione si presenta come una successione di menu, intervallati da alcune brevi sequenze arcade. Il primissimo menu che incontrerete vi offre l'opzione di eseguire alcune di queste azioni, per esempio un duello o uno scontro in battaglia: se desiderate un gioco semplice e veloce, vi verrà piuttosto comodo.

Se non avete un gioco già salvato da caricare è arrivato il momento di assumere quell'aria di antiquata ambizione e di dedicarvi a delle questioni serie. Scegliete il vostro samurai (un apprendista di 15 anni) e schieratelo in uno dei clan. Ogni clan si distingue per la propria abilità nel campo dell'onore, della capacità militare, del combattimento con la spada e per le doti nell'amministrare la terra: dati questi che dovrete imparare bene se volete riuscire nelle diverse difficili situazioni che vi si presenteranno nel gioco.

È vitale che riflettiate bene prima di prendere qualsiasi decisione, dal momento che gli altri samurai sono in gara con voi per raggiungere un primo immediato obiettivo: diventare daimyo (ovvero capo di un clan). Un'azione avventata può far concludere la partita prematuramente, e ciò significa dover sopportare un sacco di accesso al disco.

Diventare daimyo significa ottenere terra, onore e potere. Dopo che vi siete insediati, potete continuare la vostra azione cercando di conquistare altri territori (almeno 24 province) fino a quando non vi sentite pronti per essere proclamati Shogun, una carica assegnata dall'Imperatore al comandante militare assoluto del Giappone feudale.

Ci sono molte cose da fare in questo gioco e passerà un bel po' di tempo prima che ne abbiate esaurito tutte le potenzialità: potete esplorare, fare delle conquiste, far guerre, farvi onore, sposarvi e fare la pace con i vostri rivali, ed ogni azione comprende un sotto-set ricco e complesso di altre azioni. L'unico serio problema di questo gioco è il tempo di accesso al disco (molto frustrante, ma non troppo pesante sull'hard disk) e la presentazione visiva un po' scadente. Eliminati questi aspetti sarebbe davvero il sogno di ogni giocatore.

PC

Come tutte le simulazioni della Microprose si tratta di una perfetta riproduzione del soggetto. L'unico gioco che gli si avvicina nei particolari sul Giappone feudale è *Lord of the Rising Sun* della Cinemaware. *Samurai* comunque è molto più coinvolgente, stimolante e soddisfacente. Come bonus supplementare il gioco può impiegare una scheda audio AdLib o Roland MT-32 MIDI. In effetti l'unica critica da muovere a *Samurai* riguarda la qualità grafica: persino nella versione VGA gli sprite sono disegnati, colorati ed animati in maniera un po' scadente. Di conseguenza la versione CGA è preferibile, dal momento che i personaggi si muovono un po' più rapidamente e c'è maggior coinvolgimento.

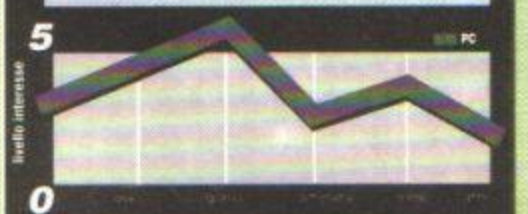
				K-VOTO
GRAFICA	4	FATTORE QI	9	855
AUDIO	N/A	FATTORE K	7	

PIANO DELLE USCITE

ATARI ST	in preparazione	
AMIGA	in preparazione	
PC	L69000d	USCITO

Non sono previste altre versioni

CURVA INTERESSE PREVISTO



Il grosso manuale di istruzioni e la confusione delle opzioni richiedono un po' di tempo prima di abituarvicisi, ma non scoraggeranno gli appassionati della simulazione. L'enorme varietà delle opzioni, i quattro livelli di abilità e la grande ingegnosità del gioco si rivelano appassionanti, e il manuale fornisce abbastanza informazioni di carattere storico-culturale che vi aiutano a dimenticare la scarsa qualità degli effetti visivi. L'unico deterrente ad un divertimento prolungato è la ripetitività di alcune azioni: alcune delle opzioni testuali sono limitate e l'accesso al disco è un po' lento sui PC a bassa frequenza. Tuttavia ci vuole tempo anche solo per diventare daimyo e si tratta del genere di gioco al quale tornerete nello spazio di un anno.

La mappa mostra le posizioni dei samurai durante il gioco.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

PIPEMANIA

RIESCO ancora a ricordare abbastanza chiaramente un vecchio coin-op in cui un piccolo treno a vapore percorreva allegramente la sua strada su di una una serie di blocchi scorrevoli quadrati, ognuno dei quali conteneva una parte del percorso diversamente sagomata. L'idea era di assicurare che il treno continuasse a muoversi il più a lungo possibile prima di incontrare un ostacolo o la fine del circuito. Si poteva raggiungere lo scopo facendo scivolare le parti del percorso su tutto lo schermo come con i classici rompicapo a tessere scorrevoli conosciuti come "Quindici". Tenendo presente la semplicità dell'idea, il gioco risultante era sorprendentemente affascinante.

La EMPIRE dimostra che il lavoro dell'idraulico può essere divertente

Oggi la Entertainment International ha prodotto un gioco per home computer piuttosto simile e altrettanto coinvolgente. In *Pipemania* invece di un treno a vapore bisogna controllare il flusso di un'alquanto bizzarra sostanza chiamata "Flooz", e invece che parti di binario dovete disporre dei tubi affinché l'appiccicoso liquido possa continuare a fluire senza perdite.

O.K., fin qui tutto bene. Dovete semplicemente piazzare dei tubi di forma diversa partendo dal rubinetto iniziale per formare un percorso attraverso il quale possa passare la sostanza. Ci sono delle complicazioni, comunque. Tanto per cominciare avete una quantità di tempo limitata a disposizione per creare la struttura e una volta che la sostanza inizia a scorrere prosegue a una velocità costante, lasciandovi poco tempo per fermarsi e ragionare su ciò che state facendo.

L'altra piccola complicazione è che i tubi vengono forniti in un ordine stabilito e dovrete usarli così come vengono, cosicché spesso sarà necessario guardare i pezzi a disposizione e pianificare un percorso plausibile (se ne esistono). È possibile posizionare un nuovo tubo su di uno già piazzato (a meno che non sia già pieno di Flooz) per modificare il percorso esistente. Questa operazione, chiamata "bombing", impiega più tempo che non disporre un nuovo tubo in uno spazio vuoto. Non vi conviene nemmeno scaricare i pezzi inutili in un posto qualsiasi - alla fine di ogni schermo ogni tubo inutilizzato viene rimosso, e con esso una considerevole parte del punteggio.

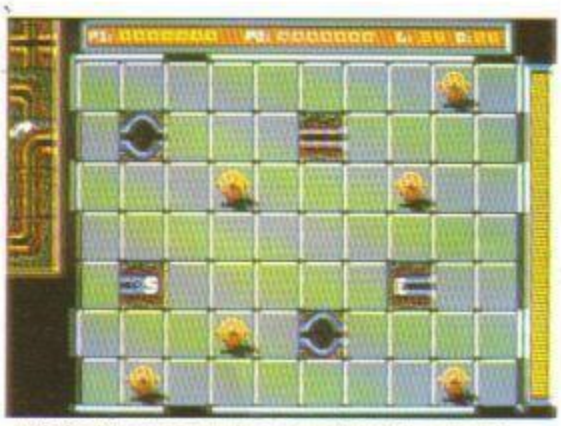
Se sarete abbastanza abili da riuscire a costruire raccordi, anelli o altre particolari strutture riceverete parecchi punti di bonus. Si possono ricevere punti extra anche dirigendo la viscida sostanza attraverso alcuni tubi presenti da prima dell'inizio del quadro. Inoltre ci sono degli ostacoli da evitare, e questi diventano sempre più pericolosi ad ogni livello superato.

Alla fine di ogni livello accederete a uno schermo bonus: l'obbiettivo è lo stesso, ma questa volta i tubi scorrono avanti e indietro in cima dello schermo e devono essere fatti cadere nel posto giusto (sento puzza di *Tetris*...). Questo è anche più difficile del gioco normale perché, naturalmente, i tubi devono essere accatastati, il che comporta l'uso di molti pezzi altrimenti inutili.

Una caratteristica utile è l'uso di parole-chiave per giocare i livelli che avete già raggiunto nelle partite precedenti. Questa possibilità dovrebbe dare al programma una vita più lunga di quanto sarebbe stata se i giocatori fossero stati costretti a rigiocare continuamente i livelli già completati.

Pipemania è destinato a diventare un enorme successo. Contiene tutti gli elementi che hanno reso *Tetris* un gioco superbo: un'attraente semplicità, accessibilità istantanea, longevità, e un sacco di divertimento. Se a questo aggiungete la possibilità di giocare in due e le opzioni avanzate, non è difficile capire che ci troviamo davanti a un colossale successo. Raccomandato senza riserve.

Ottenete punti extra per delle configurazioni interessanti.



Nei livelli avanzati ci sono moltissimi ostacoli, serbatoi e tubi fissi.

PRESTO PER TUTTI I GUSTI!

Pipemania sarà presto disponibile per tutti i formati con manuale in italiano.

Il gioco è già un successo internazionale e la Lucasfilm non si è fatta scappare l'occasione di assicurarsene i diritti di distribuzione negli USA, e sembrerebbe che le vendite procedano molto bene. L'Empire è talmente convinta che il prodotto susciterà un interesse universale che ha deciso di distribuirlo in tutti i formati possibili e immaginabili.

Oltre alle versioni per home computer, è in via di sviluppo anche un coin-op - e deve essere proprio un successo se un videogioco da bar è frutto di una conversione da home piuttosto che viceversa.

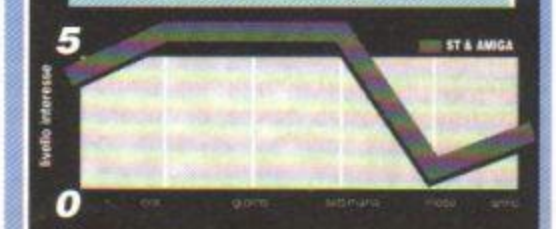
E non è tutto. Saranno disponibili verso la metà dell'anno una versione del gioco per il Nintendo Gameboy e una per la console NES.

PIANO DELLE USCITE

ATARI ST	L39000d	USCITO
AMIGA	L29000d	USCITO
SPECTRUM	L18000c	IMMINENTE
C64/128	L18000c • L21000d	IMMINENTE
AMSTRAD	L18000c	IMMINENTE
PC	L39000d	IMMINENTE
MACINTOSH	L39000d	IMMINENTE
ARCHIMEDES	L39000d	IMMINENTE
MSX	L18000c	IMMINENTE

Non sono previste altre versioni

PIANO DELLE USCITE



A prima vista *Pipemania* non sembra niente di speciale, ma vi garantisco che nel momento in cui inizierete a giocarci verrete istantaneamente coinvolti. Questo è uno di quei rompicapo a cui giocherete e rigiocherete fino alla nausea. Ma anche allora è probabile che lo rispolvererete. Un classico.

AMIGA

Graficamente il gioco è abbastanza semplice, ma in ogni caso non ha bisogno di complicatissimi sprite per mantenere il suo fascino. Allo stesso modo il sonoro si riduce ad adeguati "bip-bip" al momento opportuno. Ma anche se il gioco è alquanto primitivo sotto l'aspetto audio-visuale, è riscattato da un'immediata attrattiva e giocabilità. Un gioco splendido!

GRAFICA	6	FATTORE QI	8	K-VOTO 910
AUDIO	7	FATTORE K	10	

ATARI ST

Il giudizio espresso per l'Amiga è valido anche per questa versione. In realtà non c'è praticamente niente di diverso tra le due - sono entrambe superbamente realizzate ed estremamente coinvolgenti. È interessante constatare come ci siano ancora alcuni giochi che non fanno affidamento su straordinari elementi audio-visuali per nascondere una totale mancanza di giocabilità.

GRAFICA	6	FATTORE QI	8	K-VOTO 910
AUDIO	7	FATTORE K	10	

K-VOTO 910

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

SKIDOO

AD una prima occhiata, *Skidoo* potrebbe sembrare solo una variante di *Pole Position* ambientata sulla neve. Tuttavia, il gioco è una vera e propria simulazione della vita avventurosa nei territori del Nord-Est del Canada. Infatti, anche se l'obiettivo principale è di disputare 10 corse ogni mese di simulazione, queste possono sembrare delle quisquilie in confronto al freddo e alla fame che vi attendono nel grande deserto di ghiaccio.

L'avventura inizia vicino a Uranium City, uno dei maggiori centri dei 4.000.000 di chilometri quadrati coperti dal gioco. Come abbiamo già detto, lo scopo principale è quello di correre e, possibilmente, di vincere le gare che si svolgono nelle diverse città. Dopo esservi iscritti, potrete vagare per le nevi perenni intorno alla città aspettando il giorno della gara. Mentre vi spostate dovrete tener d'occhio le variazioni della fame e temperatura corporea e il buon funzionamento della motoslitta (carburante, guasti, ecc.), visualizzati dal computer di bordo. Questo vi fornisce anche la data (indispensabile per arrivare in tempo per la gara), una bussola e un indicatore di posizione.

La motoslitta è abbastanza robusta, ma una guida poco accurata rischia di danneggiarla; troppi urti finiranno con l'alterare il funzionamento di alcuni strumenti oppure rovinare un pattino, compromettendo la sua capacità di sterzata, o addirittura si potrà rompere il cingolo posteriore, rallentandovi non poco. Un motore in panne rappresenta il massimo danno possibile, che renderà necessaria una riparazione spesso molto costosa.

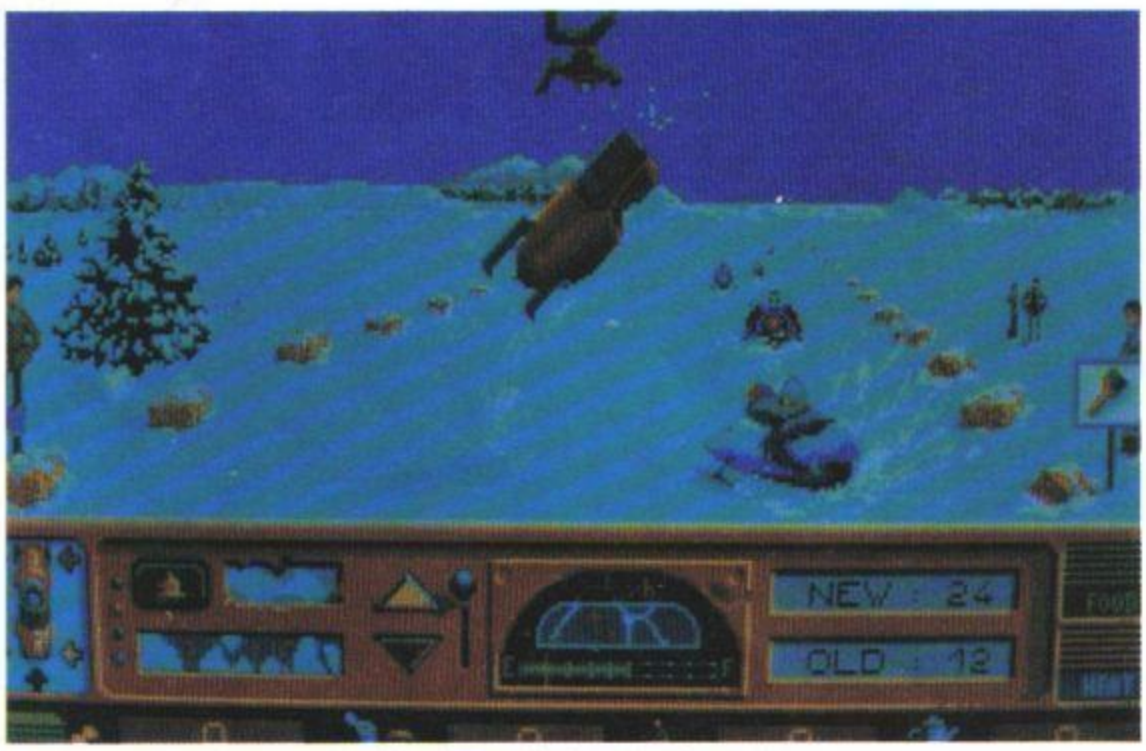
Se riuscirete a non danneggiare lo skidoo (questo il nome convenzionale delle motoslitte), a non cadere nei laghi ghiacciati e a non perdervi, riuscirete a entrare in una città. Qui potete iscrivervi a una gara (ma solo se si svolge in quella città), riparare il veicolo o acquistare delle provviste, fra cui caffè o bevande alcooliche che possono riscaldarvi temporaneamente se la temperatura raggiunge livelli critici.

> La Tomahawk ha preparato le motoslitte per farvi correre e mandarvi a caccia tra le nevi delle foreste canadesi

Se vi mancano i soldi, non preoccupatevi: potete andare a caccia nelle distese ghiacciate. Quando cacciate sullo schermo comparirà un mirino, col quale dovrete cercare di colpire i lupi o i caribù (una razza locale simile al cervo). Colpendo un caribù la riserva di cibo aumenterà di molto: se invece cade sotto i colpi del fucile un lupo guadagnerete un bel po' di dollari per la sua pelliccia.

La gara è sicuramente la parte più divertente del gioco e si svolge su percorsi delimitati da balle di paglia. Alla partenza il pannello di comandi risulterà modificato: ora potete vedere una mappa aerea del percorso sulla quale viene mostrato ogni concorrente, mentre un numero indica la vostra posizione nella corsa. Il primo giro vi permetterà di familiarizzarvi con il percorso, decidendo inoltre la griglia di partenza. La gara vera e propria è molto impegnativa, oltre che divertente: i concorrenti cercheranno di spingervi fuori, ed è difficile non sbandare a 180 km/h!

Chi vince guadagna sei punti, il secondo a tagliare la linea del traguardo ne riceve quattro, e il terzo tre. Le corse sono ben dieci al mese, di cui solo sei sono valide per il campionato. Alla fine della stagione, della durata di sei mesi, il pilota con più punti sarà il campione mondiale di *Skidoo*. Non è un traguardo raggiungibile in breve tempo anche se non riuscirete a giocarlo così a lungo.



Forse correvo un pò troppo... riuscirò a rialzarmi e riprendere la gara?

PIANO DELLE USCITE		
AMIGA	L39000d	USCITO
ATARI ST	L39000d	IMMINENTE
PC	L39000d	USCITO
C64/128	prezzo n.c.	POSSIBILE
AMSTRAD	prezzo n.c.	IMMINENTE

Non sono previste altre versioni

AMIGA

Skidoo è graficamente di buon livello: ci sono delle belle schermate e il mezzo si muove fluentemente sullo schermo sia durante le corse, sia durante i vostri spostamenti "standard". Il sonoro è deprimente e si riduce a qualche urletto quando cadete o scivolate anche se la musica d'inizio è ben realizzata.

				K-VOTO
GRAFICA	7	FATTORE QI	6	710
AUDIO	4	FATTORE K	7	

CURVA INTERESSE PREVISTO

Se amate i giochi sportivi con uno scenario che va al di là della semplice competizione e siete disposti a esplorare ben 4.000.000 km quadrati, questo è il gioco che fa per voi anche se avremmo preferito rinunciare a uno scenario così esteso in cambio di una maggiore varietà di avvenimenti.

La confezione contiene anche una mappa che vi aiuta nei vari spostamenti per le distese canadesi. La possibilità di fare un po' di tiro a segno rompe la monotonia, ma è probabile che il giocatore abituato a distruggere tre o quattro pianeti in un'ora si stancherà ben prima di aver raggiunto il titolo di campione del mondo. Tuttavia, gli appassionati di corse troveranno *Skidoo* una piacevole novità con molti aspetti più "simulatorii" e strategici che non sportivi.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

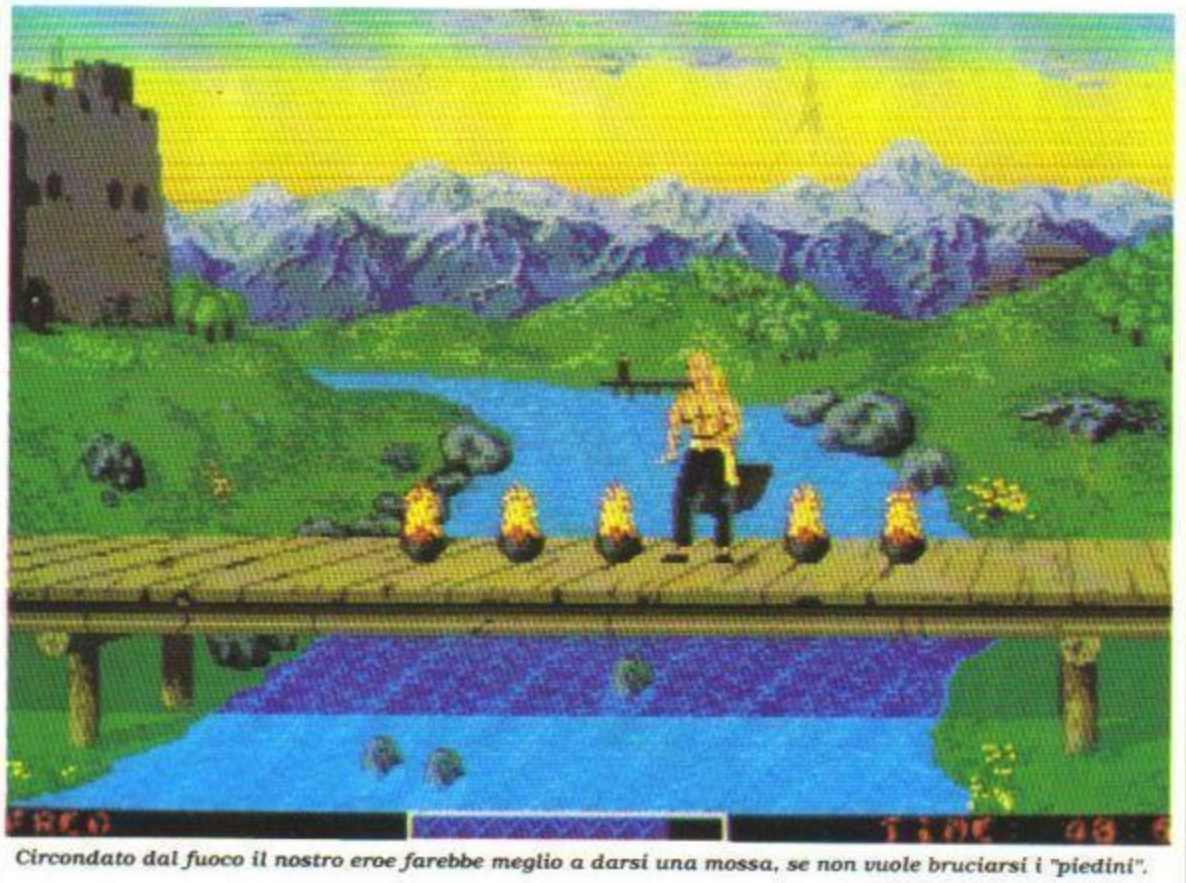
Tutti i giochi multi-evento richiedono un po' di tempo prima di prenderci la mano, eppure la complessità graduale delle prove di questo programma è stata studiata proprio per introdurvi delicatamente ai meccanismi del gioco. È un gioco in due parti destinato a catturare un'attenzione doppia, soprattutto perché le opzioni a quattro e a due giocatori contribuiscono ad una giocabilità su tempi lunghi. Una volta che avete esaurito le possibilità del gioco singolo, lo potrete sempre tirar fuori quando vengono a trovarvi gli amici.

PIANO DELLE USCITE		
ATARI ST	L29000d	USCITO
AMIGA	L18000d	IMMINENTE
SPECTRUM	L18000c	IMMINENTE
C64/128	L15000c • L15000d	USCITO
AMSTRAD	L18000c	IMMINENTE
Non sono previste altre versioni		

ATARI ST

L'ottima presentazione, le istruzioni precise e i controlli accessibili assicurano un alto grado di giocabilità. L'inconveniente principale è costituito dall'animazione degli sprite che non sono definiti come potrebbero essere e che appaiono abbastanza rigidi. La colonna sonora è una combinazione di musica orientale "tipo C64" e di pochi insignificanti effetti che non contribuiscono molto all'azione.

GRAFICA	7	FATTORE QI	5	K-VOTO 796
AUDIO	5	FATTORE K	8	



Circondato dal fuoco il nostro eroe farebbe meglio a darsi una mossa, se non vuole bruciarsi i "piedini".

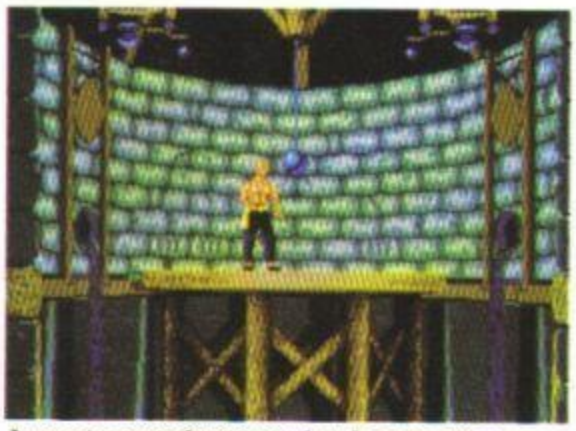
CHAMBERS OF SHAOLIN

Il picchiaduro della GRAND-SLAM/ THALION mantiene le sue promesse orientali?

LA maggior parte dei picchiaduro comprende numerose e complicate mosse di combattimento e tutti richiedono un periodo iniziale di apprendimento prima che possiate esserne padroni. *Chambers of Shaolin* presenta il solito assortimento di colpi, ma invece di ignorare il tempo di apprendimento la software house tedesca Thalion l'ha trasformato concretamente in una delle caratteristiche del gioco. Il programma si articola in due parti: nella prima parte vi occupate di migliorare le abilità del vostro personaggio in sei diverse situazioni di addestramento, successivamente, quando il personaggio è abbastanza esperto, lo registrate su disco e a questo punto entrate insieme a lui nel combattimento vero e proprio.

Ci sono sei Camere di Shaolin e ognuna di esse è dedicata alla realizzazione dell'unità e armonia fra corpo e mente attraverso una disciplina particolare. Ogni prova ha come obiettivo una specifica capacità, come per esempio l'equilibrio, la velocità, la forza e sfrutta pratiche di presunta origine orientale quali saltare fra 4 aste che affiorano dall'acqua e vi si immergono, evitare oggetti volanti, allontanare a calci da un ponte di legno cesti in fiamme e spaccare a mani nude delle tavolette di legno (l'unica scena "smanetta-joystick"). Vi possono partecipare fino a quattro giocatori; ogni personaggio può essere poi registrato su disco separatamente.

Tutto questo addestramento nelle arti marziali ricorda molto i multi-evento (*Winter Games*, ecc.) che la Epyx produceva ai tempi d'oro degli 8-bit. Tutte le situazioni (con l'unica eccezione di quella dove si devono spezzare le assi) sono realizzate molto bene, facili da capire e assai divertenti. In effetti ognuna di esse costituisce in sé un gioco di dimensioni medie.

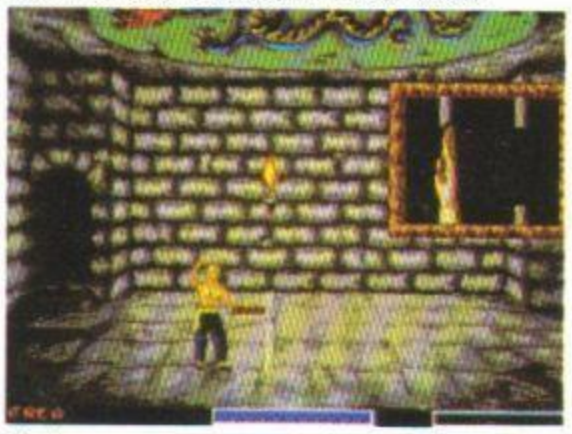


In questa prova dovete mandare la palla abbastanza in alto per colpire i gong, se non volete bagnarvi.

Dopo che vi siete resi conto di quanto siete scoordinati, arriva il momento di lanciarsi nell'arena e di affrontare una serie di avversari. L'obiettivo è quello di salvare vostra sorella che è stata rapita da una banda rivale e per riuscire dovete usare tutte le arti che avete imparato nella fase di addestramento, e non solo quelle. Oltre ai colpi tradizionali, le varie mosse comprendono dei colpi speciali come le spaccate e la "Zampa di Tigre". Il colore della vostra cintura (e di conseguenza la vostra forza) è determinato dalle qualità che avete dimostrato nelle Camere. La cosa è di particolare importanza se avete come avversario il computer piuttosto che un essere umano - i nemici sintetici infatti sono più difficili da battere."

Entrambe le sezioni hanno una buona presentazione, sono coinvolgenti e piacevoli. Nessuna mette in ombra l'altra; dopo aver giocato una volta a *Chambers*, avrete partecipato a due giochi eccellenti, indipendenti l'uno dall'altro e che vi offrono come bonus supplementare l'opzione a due o quattro giocatori.

Gli unici elementi fastidiosi sono l'animazione - che è abbastanza adeguata ma non notevole - e la colonna sonora noiosa. Per il resto *Chambers of Shaolin* non delude la sua promessa orientale.



L'unico smanettamento nel gioco: il tradizionale colpo di karaté su un pezzo di legno.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ASTERIX

PIANO DELLE USCITE		
AMIGA	L39000d	USCITO
IBM	L39000d	USCITO

La Cocktel Vision manda Asterix alla ricerca delle erbe per la pozione magica tra indovini e romani

ERA una notte buia e tempestosa... (no, questo era un altro fumetto)...beh, comunque, tutto ha inizio quando, durante un temporale notturno, arriva nel villaggio degli ardimentosi Galli un indovino, Prolix, che impressiona i suoi ospiti con prodigiose previsioni. Intravedendo in ciò un modo di farsi mantenere a sbafo, l'indovino si stabilisce nelle vicinanze, aspettando che i Galli gli portino del cibo "per leggervi il futuro". Come se ciò non bastasse, Panoramix, il druido capace di preparare la pozione magica da cui i Galli attingono la loro forza sovrumana, è rimasto colpito da un menhir di Obelix, sviluppando così una terribile amnesia.

Logicamente, in quanto guerriero più forte, saggio, furbo, intelligente, ecc., spetta ad Asterix - cioè a voi - trovare l'esatta combinazione di ingredienti necessari per creare una pozione che faccia tornare in sé Panoramix.

Asterix inizia le ricerche all'interno del villaggio: il suo scopo è quello di trovare i vari ingredienti che Panoramix gli richiede, cercandoli nel villaggio stesso, nella foresta o persino in un accampamento romano. Mentre vaga alla ricerca delle piante più strane, il guerriero può incontrare diversi ostacoli, quali pesci volanti (probabilmente lanciati durante una delle frequentissime risse) o cinghiali infuriati; per evitarli bastano un po' di riflessi o qualche sberlone.

Inoltre, per provare le pozioni che il druido crea, è meglio usare una cavia. Ma può Asterix rischiare di trasformare qualche innocente animaletto in un topolino blu a pallini rossi? Sicuramente no, quindi occorre trovare qualche romano che in cambio di un po' di sventole, accetterà sicuramente di assaggiare gli intrugli. Il vostro eroe potrebbe poi trovarsi sul più bello a corto di provviste o di sesterzi: per ovviare alla prima mancanza basta andare a caccia di qualche cinghiale, mentre per accumulare un po' di denaro dovrete cimentarvi in una partita a dadi contro l'indovino o contro i romani.

Il gioco termina quando esaurite l'energia, che diminuisce durante i combattimenti, quando urtate qualcosa o se la salute del druido peggiora troppo a causa di qualche pozione mal riuscita. La vittoria si ottiene recuperando tutti gli ingredienti necessari e riportando quindi in salute Panoramix.

Anche i più piccini non ci metteranno molto a risolvere questo gioco, avendo oltretutto a disposizione la possibilità di salvare la partita in ogni momento. Purtroppo *Asterix* manca di varietà e il fatto che la combinazione di erbe da usare cambi da una partita all'altr non credo che serva ad aumentare di molto la longevità. Nel confronto con *Snoopy*, *Asterix - Missione Getafix* esce sconfitto in termini di varietà e longevità, ma può essere piacevole per i giocatori minori di 14 anni.

AMIGA

La grafica assomiglia molto a quella del fumetto originale e sembra di assistere a un cartone animato. Nonostante questo, va fatto un appunto all'animazione un po' a scatti delle sequenze in cui sono presenti sprite di grandi dimensioni, come nella presentazione o nel sottogioco dei dadi. Il sonoro è appena abbozzato, e il gioco rimane quasi muto non appena finita la musichetta introduttiva (che non è niente di sconvolgente).

GRAFICA	7	FATTORE QI	5	K-VOTO 595
AUDIO	N/A	FATTORE K	6	

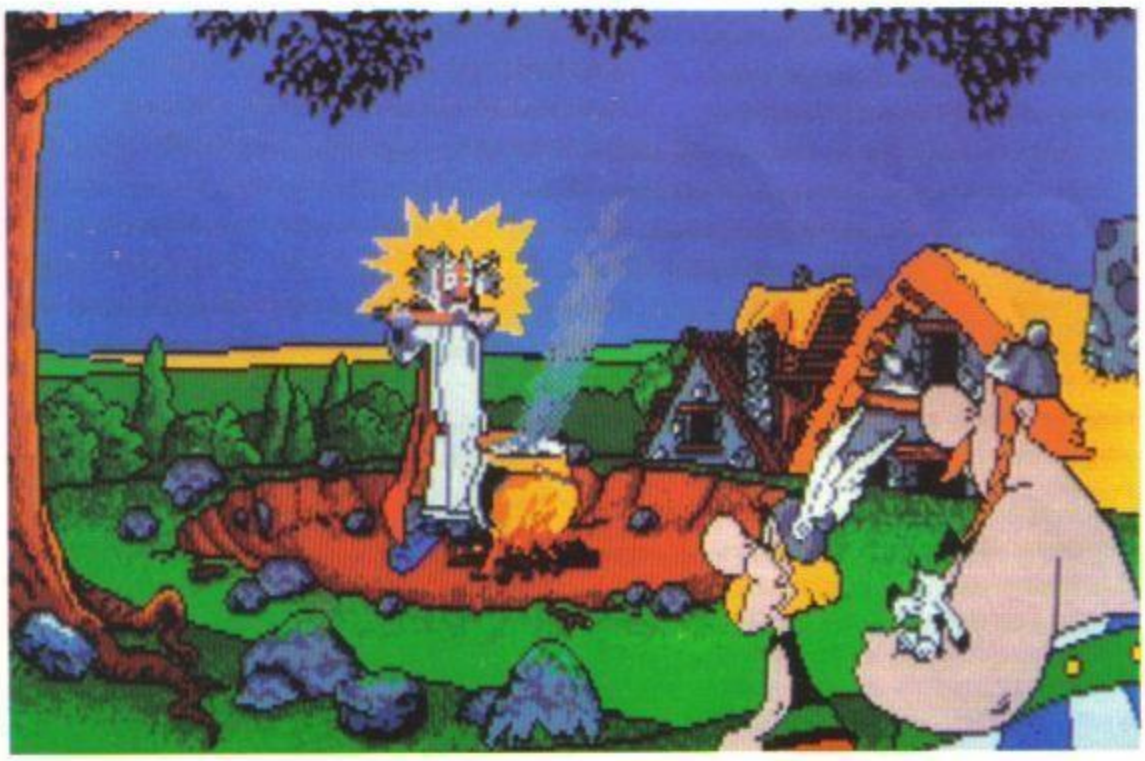
PC

Offre gli stessi pregi e difetti della versione Amiga e questo, in un certo senso può essere un punto a favore di questa versione.

Gli accessi al disco sono piuttosto lunghi ma anche se non sono necessari troppi cambi.Per il sonoro, no comment.

GRAFICA	7	FATTORE QI	5	K-VOTO 585
AUDIO	N/A	FATTORE K	6	

▲ *Tanto per cambiare si mangia.*



◄ *Chissà se è la pozione è quella giusta.*

CURVA INTERESSE PREVISTO

Il vero problema sta nell'eccessiva semplicità di *Asterix - Missione Getafix*: il tutto si riduce nel girovagare alla ricerca di quattro radici, incappando di quando in quando in un romano o in qualche cinghiale da menare; il gioco ai dadi non è che un piacevole diversivo e l'aggiunta dell'opzione per salvare la partita accorcia ulteriormente il tempo necessario a risolverlo. Queste mancanze nella giocabilità sono in parte sopperite dalla grafica in stile cartone animato.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

LORDS OF CHAOS

SE un ciclone colpisse i "quartieri nuovi" di Harlow non produrrebbe che un miglioramento. "Cemento" fu la parola d'ordine per chiunque abbia progettato quei quartieri formati da una massa geometrica di edifici disegnati secondo lo stile della scuola post-bellica con linee deprimenti tutte angoli acuti e terreni interamente grigi.

Difficile quindi credere che una delle software house più importanti d'Inghilterra non si sia buttata dalla grigia finestra su qualche marciapiede grigio in preda alla depressione invece di scrivere una serie di giochi di alta strategia. Invece la Target Games ha lavorato energicamente, senza interruzione, fino a colpire nel segno con un "gioco di ruolo fantasy-strategico" chiamato *Lords of Chaos*.

Lo scopo del gioco è semplice - giocando con un mago bisogna sconfiggere altri maghi e raggiungere un portale che si trova in qualche luogo dello scenario entro un certo numero di turni - sono il metodo di gioco e l'esecuzione della strategia che lo rendono interessante. L'aspetto principale del gioco è la magia, che viene impiegata per sconfiggere tutti i vostri antagonisti.

Ci sono diversi tipi di sortilegio. Gli incantesimi di evocazione creano esseri che vanno dai patetici pipistrelli giganti fino a... draghi rossi, verdi e dorati. Gli incantesimi d'attacco come "Fulmine" possono essere utili in momenti di crisi e di combattimento ravvicinato; incantesimi che influenzano l'ambiente come "Inondazione" si moltiplicano insidiosamente fino a rendere il terreno impraticabile; rituali più mistici, come "Sovversione", possono trasformare un antagonista in alleato.

Ogni sortilegio costa un certo quantitativo di "mana" che si rigenera ad ogni turno e può venire aumentato dagli oggetti trovati nel vasto scenario a scorrimento (visto dall'alto, con i personaggi mostrati in uno stile pseudo-3D). Il quantitativo di mana necessario dipende dal livello del sortilegio: più alto è il livello, più grande è il consumo.

Ogni personaggio, anche il mago, ha un certo numero di Punti-Azione che vengono consumati durante il proprio turno muovendosi, sparando e - nel caso di un mago - gettando sortilegi.

Lo stregone invierà i suoi compagni a cercare e distruggere gli altri maghi (fino ad otto, che possono essere controllati da un avversario o dal computer, e che muovono a turno), oltre che per raccogliere oggetti sul terreno o nei forzieri. Questi aiutano a sopravvivere e sono vitali per realizzare alcuni sortilegi - principalmente quelli dei draghi.

Il gioco termina quando l'ultimo mago sopravvissuto (che a questo punto dovrebbe avere molti punti-vittoria) entra nel portale e passa al livello successivo. Durante la creazione del mago (che per il momento è in un programma separato) il giocatore definisce la forza e gli attributi del personaggio e sceglie gli incantesimi in cambio di punti.

"L'idea di usare la magia in un gioco dà la possibilità di utilizzare una varietà infinita di strategie," dice Julian Gollop, uno dei fondatori della Target Games. È anche uno dei tre programmatori che lavorano al progetto - suo fratello, Nick Gollop, sta lavorando sulla versione per Commodore 64 mentre Martin Beadle si è imbarcato nelle versioni a 16-bit.

La TARGET GAMES rivela la sua strategia per il passato, il presente ed il futuro.

Eccovi la Target Games, sullo sfondo della deliziosa Harlow.

Nick Gollop

Julian Gollop

Julian ha un passato interessante. Cominciò a programmare nel 1984 per la sfortunata casa di software Red Shift, prima di passare alla Games Workshop (ditta inglese di giochi da tavolo "tradizionali". N.d.R.), dove scrisse la versione originale di *Chaos* (ripubblicato l'anno scorso dalla Firebird Silver), su cui si basa vagamente *Lords of Chaos*. Il suo successo cominciò nel 1986 con il clamoroso successo di *Rebelstar* per la Firebird Silver, seguito dalla continuazione *Rebelstar 2* nel 1987/88.

Il suo più recente lavoro, *Laser Squad*, il primo per la Target Games, ha già ottenuto un grande successo unendo alla strategia un tocco d'azione. Recentemente è stato pubblicato dalla Blade Software per tutti i principali formati (vedi K di gennaio).

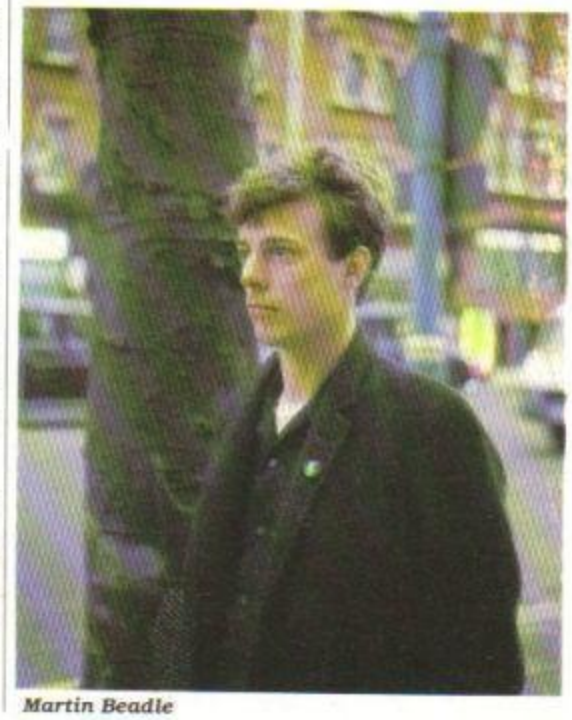
Julian sta programmando le versioni per Z80 ed è l'eminenza grigia che sta dietro al gioco. Che cosa lo ha indotto a cimentarsi nei giochi di strategia? "Una piccola serie di miniature per *Lord of the Rings*. Cinque o sei miniature fantasy - alcuni hobbit, orchi e cose simili". In effetti, la versione originale di *Chaos* era un gioco da tavolo.

"Creare qualcosa è bello," afferma Julian, riflettendo sulla filosofia della Target Games - "Ubriacarsi!" grida Martin Beadle dal fondo - "E ancora più bello è uscire dai rigidi standard dei normali giochi per computer", riprende Julian.

"Abbiamo fatto del nostro meglio per realizzare la versione per 8 bit di *Lords of Chaos*," dice, "è incredibilmente complesso se paragonato a *Laser Squad*. Naturalmente, le versioni per 16-bit saranno significativamente migliori con più incantesimi e possibilità di avventura".

Può anche esserci spazio per una "ricerca": recuperare un bastone magico o simili.

E quali sono le sue speranze per il gioco? "Sarei contento che piacesse alla gente che ci gioca... e venisse considerato un po' diverso dagli altri. E se continuassero a giocarlo ancora fra qualche anno ne sarei veramente felice".



Martin Beadle

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Alla ricerca di cristalli energetici nella sezione in stile **Oids** *sotto le città-cupola.*

STRYX

La PSYCLAPSE scatena i suoi droidi in una avventura dinamica multilivello con un'anima "enigmatica"

SECONDO Asimov , la prima e più importante regola della robotica riguarda l'impossibilità da parte di un automa di danneggiare consapevolmente un essere umano. naturalmente, questa legge va a farsi benedire regolarmente nella maggior parte dei romanzi, film e video giochi fantascientifici, dove se i droidi non fossero delle spietate macchine seminatrici di morte si perderebbe tutto il pathos e il senso della cosa.

I droidi di *Stryx* se ne fregano altamente di tutte e tre le leggi della robotica. In effetti, stanno cacciando ed eliminando sistematicamente tutti gli abitanti delle cupole-città anti inquinamento della Terra dell'anno 3106. Questa sfruttatissima situazione è quella che fornisce lo scenario per l'ultimo gioco della Psyclapse.

Stryx è un'avventura dinamica divisa in tre sezioni differenti - ognuna delle quali pone differenti problemi. Cominciate all'interno di una delle quattro cupole assediate dai droidi: qui dovete rifornirvi di armi più che potete e prepararvi a eliminare gli assassini cibernetici prima che questi spazzino via tutti gli umani. La vostra prima mossa dovrebbe essere il ritrovamento di uno zaino a razzo. Esplorando la cupola a piedi avete la certezza di non riuscire a combinare niente, perché verrete sicuramente spinti subito su una qualche griglia elettrificata che vi ridurrà ad un arrosto.

Voi, a proposito, siete *Stryx* - mezzo uomo e mezza macchina, capace di correre velocissimo e saltare grandi distanze. Una specie di Uomo da Sei Milioni di Dollari versione abarth.

Fra le varie piattaforme occhieggiano numerosi pericoli. Gli alieni - in particolar modo le Guardie Rosse - costituiscono degli avversari resistenti e dovrete essere veloci a pensare, oltre che col joystick, per riuscire a sconfiggerli.

Man mano che esplorate le cupole troverete diversi oggetti: ne potete portare sino a tre nel vostro zaino. Nel pannello di comando ci sono due schermi di inventario e manipolazione, sui quali spostate gli oggetti grazie ai tasti funzione. La cosa più importante da tenere d'occhio sul pannello è il barometro della forza vitale, che dovete costantemente rifornire per evitare che raggiunga lo zero. Avete una sola vita, quindi se arriva a fondo scala siete fatti - e vi tocca sorbire altri 30 secondi di caricamento se volete riprovarci.

Gli oggetti più importanti da trovare nelle città-cupola sono le chiavi che attivano la "forza vitale", capace di eliminare tutti i droidi e i computer ribelli semplicemente premendo un pulsante.

Al di sotto di ogni città-cupola c'è un Alveare - in cui viene generata l'energia necessaria a tenere in vita la città. Qui il gioco diventa simile a *Oids* - vi tocca galleggiare per lo schermo in una navetta mineraria raccogliendo dei cristalli che rigenerano le vostre riserve energetiche.

I droidi non vi lasciano in pace, comunque, e usano le loro basi antiaeree per inondarvi continuamente di missili, dischi volanti e razzi assortiti. Se volete sopravvivere a lungo dovrete diventare dei veri maestri nell'utilizzo del reattore di spinta primaria e dei getti direzionali del veicolo.

I fan di *Oids*" adoreranno la sezione "Alveare" di *Stryx*. Ci troverete tutto il divertimento delle piroette a gravità zero di *Asteroids* con l'aggiunta del colore e di un fantastico assortimento di alieni.

La térza sezione è ambientata nei Tubi di Collegamento, che uniscono le quattro città-cupola secondarie alla Cupola Centrale. Come struttura di gioco, questa è la peggiore di tutte le sezioni. Se fosse stato un semplice test di velocità sarebbe stato meglio - correre per i tubi massacrando gli alieni. Così com'è, i tubi sembrano caverne - come l'Alveare - e continuate a sbattere contro qualcosa. La moto a razzo che guidate è comunque divertente - disegnata benissimo e capace di una accelerazione incredibile.

Quando avete tutte le chiavi, dovrete viaggiare sino alla Cupola Centrale per cercare di riprogrammare il computer. La cosa fornisce un po' di problemi logici alla sezione finale, ed è un'ottima conclusione per l'avventura.

Tre livelli arcade - o almeno due e mezzo - riuniti in un solo programma. Chi ama questo genere di giochi non rimarrà deluso da *Stryx*. Sulle macchine a 16-bit c'è ancora carenza di giochi "puri", e *Stryx* aiuta a riempire il vuoto.

Prendete il carburante che ne avete proprio bisogno.

Stryx possiede il giusto grado di interesse per spingervi a continuare la lotta contro i droidi sino a quando non la portate a termine. Una volta che avete risolto l'avventura, tuttavia, è improbabile che ritenterete. Questo è il problema di tutte le avventure dinamiche, indipendentemente dalla loro qualità.

PIANO DELLE USCITE

ATARI ST	prezzo nc	IMMINENTE
AMIGA	L29000d	USCITO

Non sono previste altre versioni

AMIGA

Fornito su due dischi, con la solita grafica stupenda durante i caricamenti e alla fine del gioco che è diventata una sorta di marchio di fabbrica per quelli della Scouse Software. Non ci sono piaciute le pause tra una partita e la successiva, e ci sembra che gli effetti sonori avrebbero potuto essere molto più originali. In genere il gioco unisce un sacco di stili, offrendo anche un ottimo spettacolo da vedere con un buon utilizzo delle capacità dell'Amiga.

GRAFICA	7	**FATTORE QI**	7	K-VOTO **790**
AUDIO	6	**FATTORE K**	7	

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

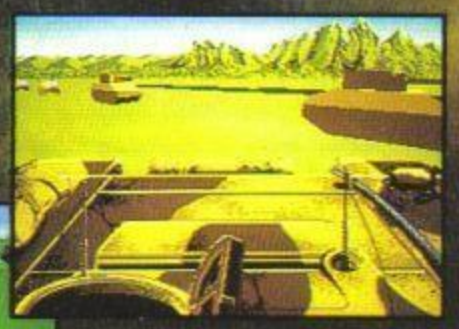
"PUOI ANCORA CAMBIARE IL CORSO DELLA GUERRA"

SHERMAN M4

Rivivi le più famose battaglie della Seconda Guerra Mondiale a bordo di questo potentissimo carro armato, scegliendo una fra le molteplici missioni con vari livelli di difficoltà.

UNA NUOVA GENERAZIONE DI SOFTWARE DI SIMULAZIONE

Presto disponibile per:
ATARI ST
Lit. 29.000
AMIGA
Lit. 25.000
PC & COMPATIBILI
Lit. 29.000



LEADER

81, RUE DE LA PROCESSION
92500 RUEIL- (1) 47 52 18 18

LORICIEL

Ep 89

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Un calcio al 90

L'anno scorso sono usciti più giochi di calcio che negli ultimi tre anni messi assieme. Un vero boom che rischia veramente di deflagrare in occasione dei Mondiali. K si prepara alla grande saga di Italia '90 valutando il livello dei giochi per il piccolo schermo, provando le ultime uscite e anticipando come giocheremo al calcio elettronico nel futuro.

W l'Italia: saremo in tanti, chi più chi meno, a urlarlo dall'otto giugno, data di inizio dei Mondiali. E immancabilmente potremo urlarlo anche davanti al computer, visto che i titoli annunciati dalle case di software ispirati a Italia '90 sono piuttosto numerosi. Una casa di software sta negoziando con la FIFA l'esclusiva per il gioco ufficiale della Coppa del Mondo (pare che sarà la Virgin/Mastertronic a mettere il *Ciao* sulla confezione di ***World Cup Soccer '90***), mentre altre ditte hanno già annunciato titoli più o meno nuovi. La Us Gold pubblicherà ***Italy 1990*** (speriamo non sia come quello di quattro anni fa per il Mundial messicano!). La Microprose parla già di uno straordinario ***Microprose Soccer II*** che utilizza tecniche di intelligenza artificiale, l'Anco sta preparando la versione "mondiale" di ***Kick Off*** che è interamente in italiano e sarà pubblicato in Italia dalla Reflex con uno sponsor d'eccezione: Franco Baresi. Il titolo del gioco sarà ***Franco Baresi World Cup Kick Off***. Sempre in Italia è prossima l'uscita dell'atteso ***World Cup 90*** programmato per Amiga dai fratelli Dardari per conto della Genias. Il gioco avrà anche un'interfacia che consente a quattro persone di giocare contemporaneamente.

La storia del calcio elettronico inizia agli albori degli home computer. I primi computer avevano almeno un gioco di calcio - naturalmente molto rudimentale - e le ultime macchine come il Sega Mega Drive offrono tutte le gioie e le delizie di una simulazione di calcio con grafica ed effetti sonori da lasciare a bocca aperta.

Abbiamo dei dubbi sul fatto che la tecnologia a 16-bit abbia migliorato i giochi di calcio. Due ragioni stanno alla base di questa considerazione: innanzitutto, gran parte del divertimento nei giochi di calcio migliori riguarda la strategia più che la prontezza di riflessi. Secondo, l'essenza di ogni gioco d'azione è il livello di giocabilità, non la qualità degli effetti speciali. Un gioco per ZX, in termini di giocabilità, può essere divertente quanto un gioco per Amiga 2000.

Quello che conta sui campi da gioco elettronici è la qualità del codice. Certo, le nuove tecnologie hanno la loro importanza, ma i reali miglioramenti vengono dalla continua sperimentazione fatta "sul campo", ovvero dalla programmazione del computer. Con così tanti giochi di calcio in circolazione, la qualità non può che migliorare. E naturalmente l'utilizzo di grandi memorie di massa e - in futuro - dei CD-ROM potrebbe rivoluzionare l'aspetto grafico, che a tutt'oggi è l'area in cui molti giochi potrebbero essere migliorati.

Chris Yates della Sensible Software (quelli di ***Microprose Soccer***) sostiene che i giochi diventeranno così perfetti che faranno venire voglia di giocare al vero calcio. "I giochi di calcio diventeranno sempre più delle simulazioni tanto da far capire alla gente che giocare al vero calcio è ancora più divertente". A questo punto viene da chiedersi se ci siano troppi giochi di calcio in campo? Il gioco della Sensible ha avuto un buon successo nell'89, ma credono che ci sia ancora un grosso mercato per quelle società che si preparano a lanciarne di nuovi. "Il mio consiglio è di non preoccuparsi di cercare di anticipare la concorrenza, i giochi di calcio venderanno sempre bene" ci ha confidato.

Yates crede che i giochi del futuro consentiranno ai giocatori "maggior potere decisionale all'inizio di ogni azione. Questo dovrebbe essere possibile lasciando controllare al programma alcuni dei comandi solitamente a carico del giocatore rendendoli spettacolari. Il modo migliore per ottenerlo sarebbe quello di comandare solo i passaggi e i tiri, poi a seconda del calciatore a cui il computer ha deciso di passare la palla, si potrà decidere se passare ulteriormente o tirare e come sarà il tiro. Cose come seguire la palla dopo il tiro, o riprendere i rimbalzi, sono automatiche".

Gli sviluppi del CDI e del DVI garantiscono un enorme potenziale per realizzare il miglior gioco di calcio in assoluto. Inizialmente, i primi beneficiari di questi sviluppi saranno i manageriali, che potranno utilizzare archivi con immagini video di calcio, statistiche e filmati storici. Lo sviluppo nelle comunicazioni tra computer renderà possibile organizzare partite undici contro undici, in cui ciascun giocatore controllerà un calciatore. Come ovvia conseguenza di questi sviluppi si avrà la nascita di Leghe e Tornei elettronici.

A medio termine, c'è ancora molta strada da fare per quanto riguarda i giochi di calcio a 16-bit. Nessuno è ancora riuscito a produrre un mix di calcio gestito e giocato in stile Cinemaware con grafica di qualità. I Mondiali italiani forniscono lo stimolo per la realizzazione di qualcosa in questo senso, senza dover aspettare ***TV Sports: Soccer***.

In questi ultimi mesi il favorito tra i tifosi è ***Kick Off*** della Anco, con il suo gioco rapidissimo, la qualità dei passaggi e il tipico Olè Oo delle curve. Al momento non c'è niente di paragonabile e l'uscita di ***Player Manager*** (recen-

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

sione a pag.64) l'ha ulteriormente migliorato.

La classifica nel nostro campionato è basata sulla valutazione ottenuta nelle recensioni dei nostri esperti dei giochi usciti nelle ultime tre stagioni. Fuori da questa classifica ci sono le ultime novità come ***Gazza Gascoigne***, ***Footballer of the Year II*** e ***Player Manager***, mentre, da bravi amanti del calcio vero ed elettronico aspettiamo i nuovi titoli citati all'inizio dell'articolo e quelli che inevitabilmente usciranno nei mesi a seguire. Insomma, il calcio elettronico ha un roseo futuro.

PAGELLA DEI VOTI DEI RECENSORI DI K SUI GIOCHI DI CALCIO, CATEGORIA "AZIONE"

Kick Off

ST L29000d • Amiga L29000d • PC Imminente • Spectrum L18000c • C64 L18000c • L21000d • CPC L18000c

La Anco vince il campionato con *Kick Off* grazie alla grande prestazione del programmatore di origine italiana Dino Dini che ha rivoluzionato le regole dei giochi di calcio per computer. Il suo approccio propone vasti spazi di prato verde con undici piccoli calciatori che si muovono molto velocemente. L'effetto è di un campo molto realistico in scala, invece di tutti gli altri giochi del genere che sembrano essere giocati su un fazzolletto di campo.

Kick Off offre anche un nuovo metodo di controllo della palla e di passaggio che introduce anche un nuovo livello di realismo. Non sarà carino come altri giochi del calcio ma è sicuramente il più giocabile - e in questo genere la giocabilità è tutto.

C'è solo un piccolo difetto. Le versioni a 8-bit di *Kick Off*, uscite da poco, sono una delusione.

K-PAGELLA 9,5

World Soccer

Sega Master L80000

La stupenda cartuccia per il Master System offre un sofisticatissimo controllo della palla che si rileva molto valido nei fondamentali del calcio: passaggio, tiro e dribbling. Ci sono anche molti extra come la sequenza dei rigori secondo le regole NASL e un'elenco di squadre nazionali tra cui scegliere. Sicuramente il vicecampione del campionato di serie K. "Se avessimo vinto non avremmo rubato niente".

K-PAGELLA 9

Microprose Soccer

ST L49000d • Amiga L49000d • PC L49000d • Spectrum L29000c • C64 L29000c • L39000d • CPC L29000c

Si concentra sugli aspetti divertenti e spettacolari del calcio. Questo è il gioco di calcio che potrebbero preferire giocatori come Gigi Riva o Joan Crujif. Sono stati inseriti tutti i possibili tipi di tocchi, trucchi e tacchetti, nonché i tiri a effetto e il replay. La possibilità di fare campionati è danneggiata dalla mancanza di

avversari consistenti in alcune versioni (in particolare la versione Amiga è veramente troppo facile).

K-PAGELLA 8,5

Emlyn Hughes International Soccer

ST, Amiga Imminente • Spectrum L18000c • C64 L18000c • L25000d • CPC L18000c

Ottima prestazione su 8-bit. Se la versione a 16-bit fosse stata tesserata prima avrebbe avere potuto ottenere un piazzamento migliore. Il gioco dovrebbe essere pronto al più presto. È uno splendido gioco con la possibilità di azioni veloci e tiri in porta. Lo stile è siile a quello del mitico *International Soccer* della Commodore con in più le possibilità di inserire i nomi dei giocatori e di fare campionati e coppe. Un altro bel tocco è la possibilità di controllare manualmente il portiere.

K-PAGELLA 8

International Soccer

C64 L18000c • L21000d • C64 Commodore Cartuccia L29750

Questo è stato il primo bel gioco di calcio per computer. Scritto da Andrew Spencer (lo stesso del pessimo *International Basketball*) e venduto su cartuccia per il C64. La Crl gli ha dato la possibilità di piazzarsi in zona Uefa facendone uscire una versione su cassetta. Se avete un C64 non dovrebbe mancarvi.

K-PAGELLA 7,5

Match Day II

Spectrum L18000c • C64 L15000c • L18000d • CPC L18000c

Il gioco di calcio di Jon Ritman, oltre a vincere un premio ha consentito ai tifosi della curva Spectrum di intonare i loro canti dopo essere stati presi in giro dai Commodoriani per la mancanza di un decente gioco di calcio per Spectrum. I giochi della serie *Match Day* cambiarono la situazione, grazie alla loro giocabilità e alle numerose opzioni che consentivano, tra l'altro, di cambiare il colore delle maglie, la lunghezza della partita e organizzare campionati o coppe. La partita è vista in prospettiva orizzontale sull'esempio di *International Soccer*.

K-PAGELLA 7,5

Match Day

Spectrum L18000c • C64 L15000c • CPC L18000c

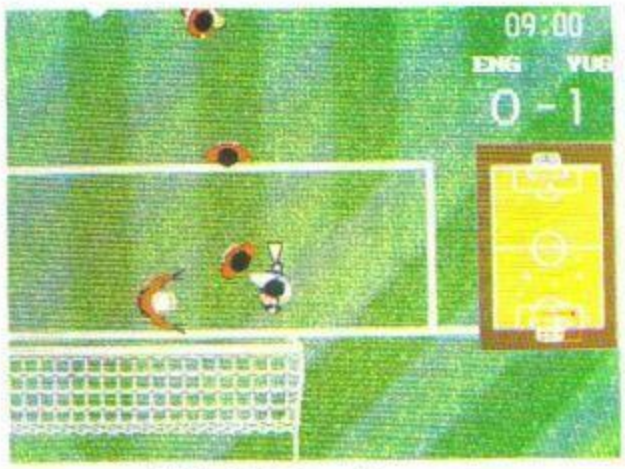
Sulla falsariga del precedente con meno opzioni e una grafica meno brillante.

K-PAGELLA 6,5

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



World Cup Soccer

Sega Megadrive solo imp. circa L100000

Il calcio per il Mega Drive è in stile *Kick Off* con una grafica eccellente e spettacolari azioni offensive come colpi di testa e rovesciate. Non si merita la testa della classifica perché la sua giocabilità non è a livello della grafica e del sonoro. Le console a 16-bit potrebbero guadagnarsi le prime posizioni per potenzialità ma ne hanno ancora da fare di strada per come concepiamo noi il calcio.

K-PAGELLA 8

European Five Aside

Spectrum L7500c • C64 L7500c • CPC L7500c

Questo gioco di calcio economico per 8-bit aveva cominciato bene la stagione, tenendo la testa della classifica fino alla fine del girone d'andata. Purtroppo nel prosieguo è stato scalzato dalle prime posizioni dai giochi a prezzo pieno. Garantisce comunque un buon divertimento grazie all'efficace meccanismo di dribbling e passaggi.

K-PAGELLA 6

Italy 90

Amiga L39000d • C64 L18000c • L21000d • PC L39000d

È un interessante e apprezzato prodotto made in Italy, il primo della software house di Bologna. La Commodore ha pensato di rilanciarlo inserendolo nella confezione speciale per i Campionati del Mondo. Il campo è in prospettiva laterale e i giocatori schierati sono sette. La partita è semplice ma molto divertente e immediata. Varie opzioni come la moviola e la possibilità di fare il torneo da soli contro il computer hanno completato il gioco. La versione Amiga è stato un successo che ha dato popolarità ai fratelli Dardari. Ottima anche la versione C64

K-PAGELLA 7

PAGELLA DEI VOTI DEI RECENSORI DI K SUI GIOCHI DI CALCIO, CATEGORIA "STRATEGIA"

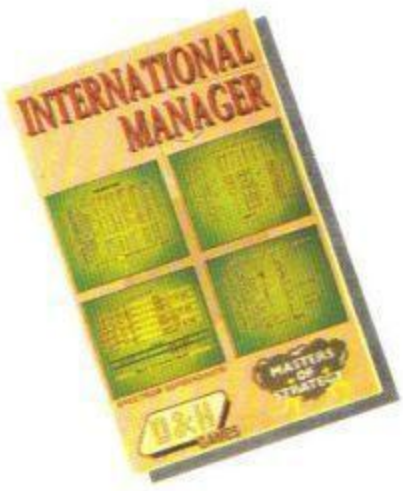
Tracksuit Manager

Spectrum L18000c • C64 L18000c • CPC L18000c • ST L39000d • Amiga L39000d • PC

Imminente

Il miglior gioco manageriale esistente: comprende qualunque situazione possa verificarsi durante una stagione calcistica. Guidato completamente tramite icone, offre tutte le opzioni possibili e immaginabili, comprese notizie sportive, tattiche per le partite, il diario dell'allenatore, osservatori e la scelta di mille giocatori di cinquantacinque paesi. Si gioca molto bene e ha una buona dose di umorismo.

K-PAGELLA 9,5



Football Manager II

Spectrum L18000c • C64 L18000c • L25000d • CPC L18000c • Amiga, ST & PC L39000d

Il seguito del gioco manageriale di calcio più venduto nel mondo. *FM II* è una ristampa deluxe di *Football Manager* - il primo gioco manageriale di calcio - con molte più opzioni e caratteristiche. Consente di prendere importanti decisioni tecniche come l'acquisto e la vendita di calciatori, la scelta della squadra da guidare e della formazione da mandare in campo, nonché decisioni finanziarie e molto altro ancora.

K-PAGELLA 9

Football Manager

Spectrum L7500c • C64 L7500c • CPC L7500c • ST L18000d • Amiga L18000d • PC L18000d • Atari 8-bit L7500d • MSX L7500d • C16 L7500d • VIC-20 L7500d

Il primo, e secondo alcuni, ancora il migliore gioco manageriale di calcio. È il gioco che ha reso il suo autore - il robusto Kevin Tom - parte della storia dei computer giochi: la sua faccia barbuta appariva su ciascuna delle centinaia di migliaia di copie vendute, rendendo il "nostro Kev" una stella di prima grandezza nel firmamento dei programmatori.

K-PAGELLA 9

Brian Clough's Football Fortunes

Spectrum L29000c • C64 L29000c • CPC L29000c • ST L49000d • Amiga L49000d • PC L49000d • Atari 8-bit L29000c • MSX L29000c

Un ottimo gioco, venduto in Italia col titolo di *Football Fortunes*. Si trattava di un gioco da tavolo trasformato in gioco da computer, ma il tavoliere comunque rimase. Consentiva di scegliere tra diverse opzioni manageriali per guidare la propria squadra in competizioni nazionali e internazionali.

K-PAGELLA 8

SOCCER MANAGER +

Amiga L18000d

Una variante di *Football Manager* in italiano e a un prezzo molto conveniente.

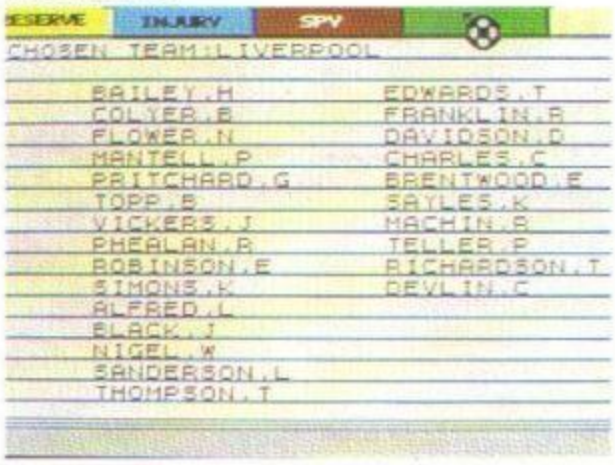
K-PAGELLA 6

Superleague Soccer

ST L39000d • Amiga L39000d

Questo recente titolo di calcio è un discreto tentativo di combinare strategia e azione di gioco simulata. Potete gestire una squadra di un massimo di trenta calciatori e il programma vi fornisce informazioni su oltre quattrocento "campioni dello sport" (© Aldo Biscardi). Si può partecipare alla FA Cup, al campionato e a tornei internazionali.

K-PAGELLA 6



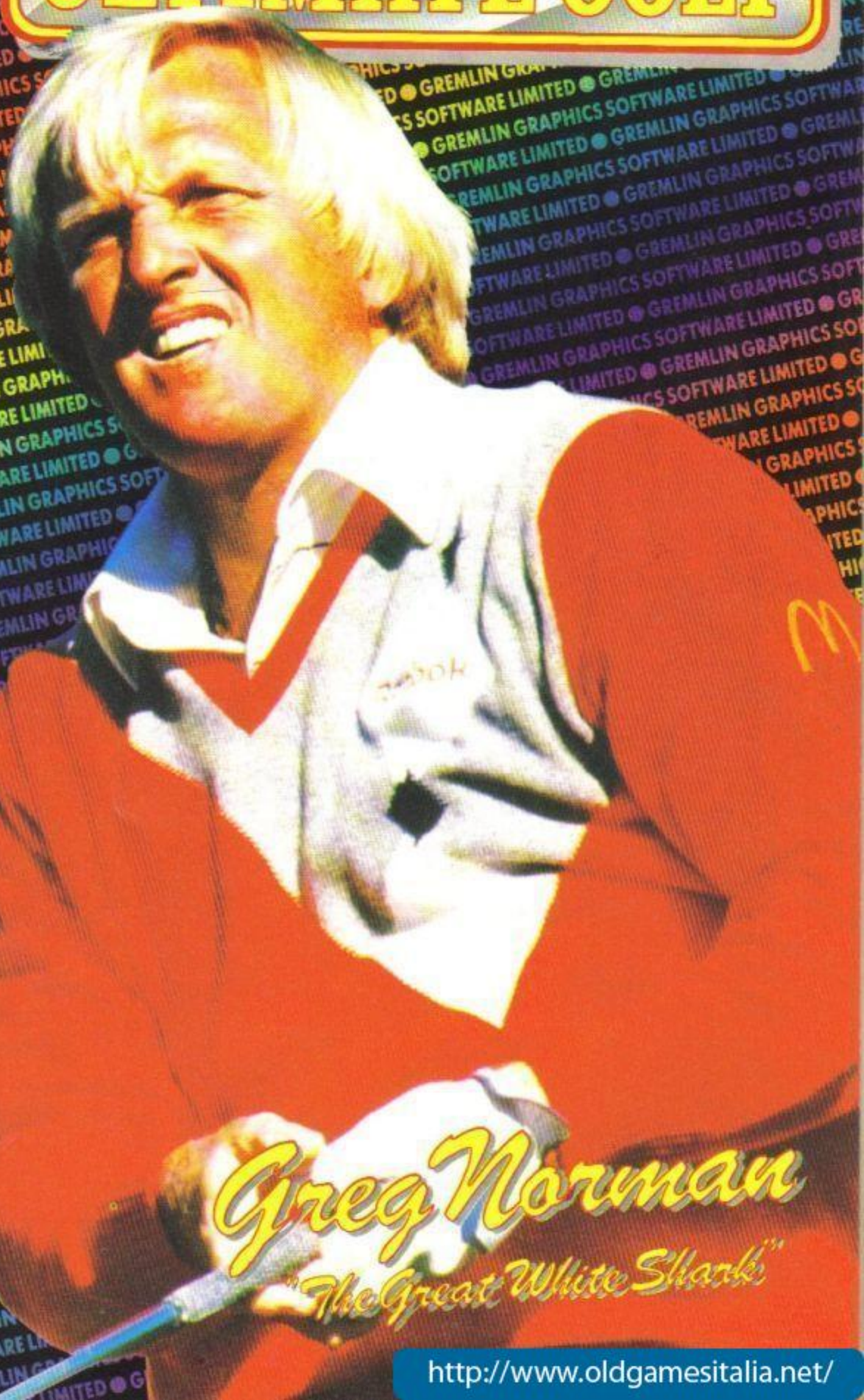
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Can you survive the Shark Attack

Greg Norman's ULTIMATE GOLF



GREMLIN

LEADER

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

PLAYER MANAGER

L'ANCO si candida per lo scudetto con il seguito di *Kick Off* che aggiunge alla velocità del gioco originale, la tattica e la possibilità della compra/vendita dei giocatori

PROVATE a immaginarvi tutto il divertimento di *Kick Off* unito all'impegno di un gioco strategico-manageriale. Questo è esattamente ciò che Dino Dini (quello di *Kick Off*, appunto) ha trasformato in realtà per la Anco.

Player Manager offre una ricchezza di opzioni manageriali in un semplice sistema di gioco a icone.

Iniziate scegliendo la vostra squadra composta da tredici giocatori che viene selezionata per partecipare a un campionato completo con tanto di coppa.

Avete anche molte decisioni gestionali da prendere come studiare la forma di ogni giocatore in formazione, controllare il loro valore per il trasferimento o migliorare le loro prestazioni con un allenamento appropriato.

Per limitare la lunghezza del campionato, ogni categoria è stato ridotta a cinque o sei squadre tra le più famose. Probabilmente in Inghilterra qualcuno potrà lamentarsi che la sua squadra del cuore è stata eliminata, ma in Italia questo conta poco e si può solo dire che la decisione di ridurre il numero delle squadre è ben presa.

Iniziate la vostra carriera di manager come

Le opzioni di gioco - siete sicuri di voler sapere cosa apparirà sotto la finestra blu scuro?

giocatore/presidente in terza divisione, corrispondente alla nostra serie C1. La vostra impressionante carriera di manager internazionale riempe di speranza gli animi dei fan e dei dirigenti del club, certi che tirerete la squadra fuori dagli abissi della terza divisione. Ma la palla è rotonda e il posto di allenatore è sempre in bilico, se i gol non arrivano.

Una volta che avete costruito la squadra, controllato la lista dei trasferimenti e le finanze del club, eseguiti tutti gli allenamenti pre-partita, giunge il tempo del fischio d'inizio. I fan dell'originale riconosceranno immediatamente il vero e unico *Kick Off*.

Il giorno della partita dovete prendere un'ulteriore decisione. Guiderete i vostri giocatori personalmente dall'inizio alla fine della partita o starete in panchina ad assisterete alla partita attraverso una serie di dispositivi visivi?

Il migliore di questi è una telecamera che potete programmare per seguire l'intera partita o un singolo giocatore. Le partite possono essere giocate alla velocità normale di *Kick Off* o ad alta velocità, possono essere viste dall'alto in un rettangolo che mostra tutto il campo in miniatura - con la vostra squadra che si muove come uno sciame di api!

Se decidete di giocare la partita, allora dovete scegliere tra il controllare un solo giocatore (la miglior soluzione) o tutta la squadra, nel qual caso controllate volta per volta il calciatore con la palla.

Una volta che l'incontro è iniziato, funziona tutto come in *Kick Off*, con la stessa giocabilità che ha fatto di quel gioco un enorme successo.

Dopo ogni partita vengono comunicati i risultati di tutti gli altri incontri di campionato o di coppa. A seconda dell'andamento della vostra squadra, potrete scegliere di tornare di nuovo al menu principale per le opzioni di trasferimento e allenamento o per controllare la classifica del campionato. Un'opzione che forse non vi piacerà molto è quella delle Informazioni del Club, con cui vi viene segnalato il verdetto del consiglio d'amministrazione sulla vostra conduzione della squadra.

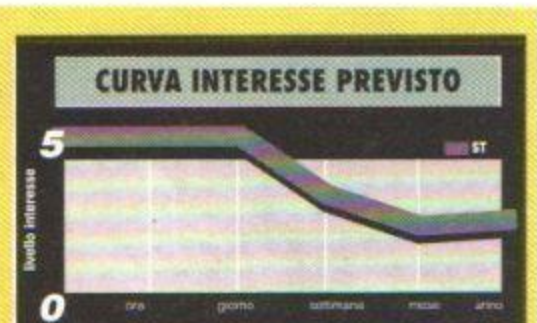
Anche se evitate di venire a conoscenza dell'opinione dei vostri datori di lavoro, non c'è modo di evitare un bollettino che appare dopo l'incontro il giorno delle partite. Questi bollettini vi forniscono degli utili pettegolezzi sui Club rivali. Cose come trasferimenti di giocatori, licenziamenti di manager e così via.

Il rapporto dell'allenatore è un'altra fonte vitale per il "mister" che vuole rimanere tale. L'allenatore fornisce le ultime notizie sul morale dei singoli e dell'intera squadra, dato che entrambi influenzano direttamente il rendimento della squadra.

Dal lato 'manageriale', la finestra dell'Allenamento Tattico è la migliore. Questo vi permette di costruire un numero di mosse che potrete eseguire durante la partita, come scegliere e sperimentare differenti formazioni e schemi.

Le statistiche di ogni giocatore sono sufficientemente comprensibili da soddisfare l'allenatore più pignolo e sedentario, con valutazioni per tutti i più importanti "fondamentali". Inoltre l'opzione di salvataggio vi consente di giocare un intero campionato, se avete il tempo di farlo.

La bellezza di *Player Manager* consiste nella riuscita fusione di un gioco manageriale molto impegnativo con l'azione frenetica dall'inizio alla fine di *Kick Off*. I programmatori hanno cercato di sposare l'azione calcistica con un gioco manageriale per anni - quasi sempre fallendo miseramente. *Player Manager* invece riesce a farlo in grande stile.



Ha un grande impatto visivo grazie ai ben presentati schermi tattici, con le varie icone e finestre. Sin dall'inizio *Player Manager* evita l'errore comune dei giochi di simulazione - interminabili liste di noiose statistiche. L'azione è soltanto a un paio di clic del mouse da qualunque schermo vi troviate ed è un'azione leggermente modificata di *Kick Off*, lo stato dell'arte in fatto di giochi arcade calcistici. *Player Manager* ha una longevità eccezionale rafforzata dall'opzione di salvataggio e dalla possibilità di prendere parte a un intero campionato o a un torneo di Coppa, partita dopo partita. Programmato da Dino Dini (l'autore di *Kick Off*), il quale non poteva far meglio di così.

ATARI ST

Pieni ringraziamenti alla Anco per averlo messo tutto in un solo disco. Sarebbe stato facile metterlo su due separati - uno strategico, l'altro arcade, con la conseguente necessità di un continuo cambio di dischi. La versione ST ha in più un indicatore a palino bianco per aiutare nei tiri e nei passaggi. Uno dei migliori giochi per ST in assoluto

GRAFICA	7	FATTORE QI	8	K VOTO 920
AUDIO	7	FATTORE K	9	

PIANO DELLE USCITE		
ATARI ST	L39000d	USCITO
AMIGA	L39000d	USCITO
SPECTRUM	L18000c	IMMINENTE
C64/128	L18000c • L21000d	IMMINENTE
AMSTRAD	L18000c	IMMINENTE

Non sono previste altre versioni

K-VOTO 920

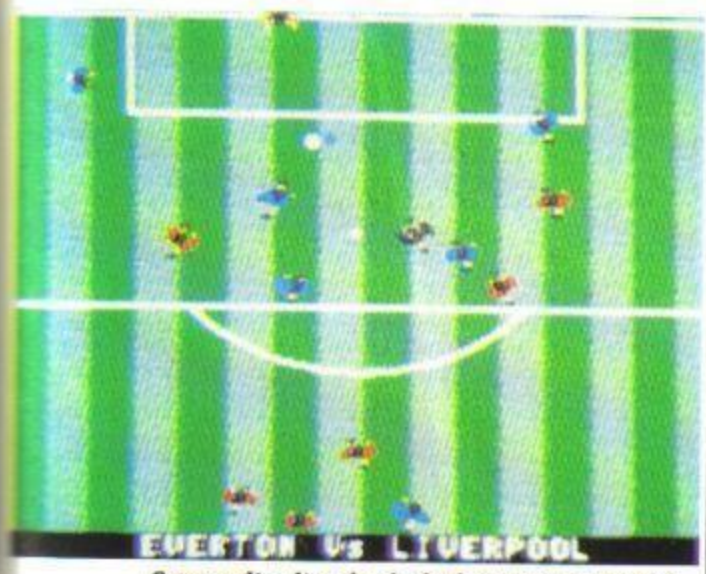
Vi sembra di conoscerlo? Certo, è una versione rifinita di Kick Off. Potete stare a guardare dalla panchina o indossare le scarpe ed entrare in campo.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

La GREMLIN fa rivivere il calciatore dell'anno scorso e un altro gioco di calcio per home computer si aggiunge alla schiera dei tanti che hanno mancato la porta

FOOTBALLER OF THE YEAR 2



Come molte altre simulazioni calcistiche, FOTY 2 propone una visione del campo di gioco "a volo d'uccello".

La reazione iniziale è di indifferenza, in quanto ci vuole un po' di tempo per entrare nello spirito del gioco. Dopo un periodo di allenamento al primo livello, l'interesse potrebbe iniziare a diminuire, ma una volta che avete provato i livelli più alti troverete FOTY 2 gratificante. Con nove livelli differenti la giocabilità rimarrà stimolante per un po' di tempo.

ATARI ST

La componente strategica non è estremamente complessa e nemmeno le parti arcade sono il massimo del divertimento che potrete trovare in una simulazione di calcio, ma in ogni caso *FOTY2* rimane giocabile - per lo più grazie alle semplici ma piacevoli sequenze grafiche e alla vasta gamma di informazioni di carattere statistico che potete consultare in ogni momento. Se l'azione e le altre sezioni (in particolare quella della scommessa) fossero state più curate, il gioco sarebbe stato molto più piacevole.

GRAFICA	7	FATTORE QI	7	K VOTO 670
AUDIO	6	FATTORE K	7	

PIANO DELLE USCITE

ATARI ST	L39000d	USCITO
AMIGA	L29000d	USCITO
SPECTRUM	L18000c	IMMINENTE
CS4/128	L18000c • L21000d	USCITO
AMSTRAD	L18000c	IMMINENTE

Non sono previste altre versioni

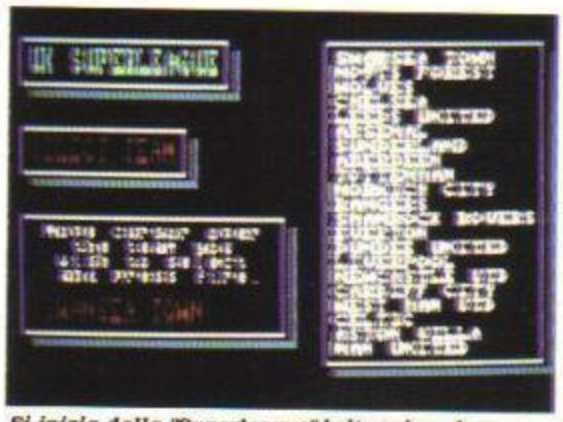
A poche settimane dalla Coppa del Mondo, abbiamo quasi raggiunto la saturazione di giochi calcistici sul mercato. La Gremlin ha deciso di evitare la classica simulazione arcade/amministrativa e ha fatto rinascere una vecchia formula che aveva utilizzato sugli 8-bit molte lune fa.

Prima di tuffarvi nell'incontro vero e proprio, avete la possibilità di modificare radicalmente il gioco. Inserite il vostro nome e cognome e poi editate i nomi delle squadre nazionali e internazionali. Iniziate nella 'Superleague' britannica, che comprende le squadre inglesi, scozzesi, irlandesi e gallesi.

Il gioco presenta una serie di opzioni: scommettere dei soldi in un gioco del tipo "lascia o raddoppia" simile a Trivial Pursuit, controllare la situazione della vostra squadra o dei singoli calciatori, decidere un trasferimento (per il quale dovete acquistare delle costose *transfer card*, ma subite anche un taglio del costo del cartellino) - o giocare un incontro. Le partite vi collocano in molti campionati e coppe nazionali e internazionali e vi danno la possibilità di comprare delle *goal-card*, che aumentano il punteggio della vostra squadra in quella partita, ma solo se costruite ed eseguite con successo un preciso piano pre-partita.

Cosa sarebbe una stella del calcio senza la possibilità di una carriera internazionale? Segnate molti gol e fate una buona figura con le persone giuste e potrete essere chiamati dalla nazionale che avete scelto prima di giocare. Se non avete successo non vi rimarrà altro da fare se non lamentarvi che il manager non ha mai visto di buon occhio i grandi campioni e che voi siete più o meno come Evaristo Beccalossi o Mariolino Corso (sicuramente c'è la mano di Rossetti, N.d.R.).

Segnate più reti di tutti prima della fine della stagione e riceverete il ricco premio 'Calciatore dell'anno' (perché non si può vincere il premio per essere un difensore?)

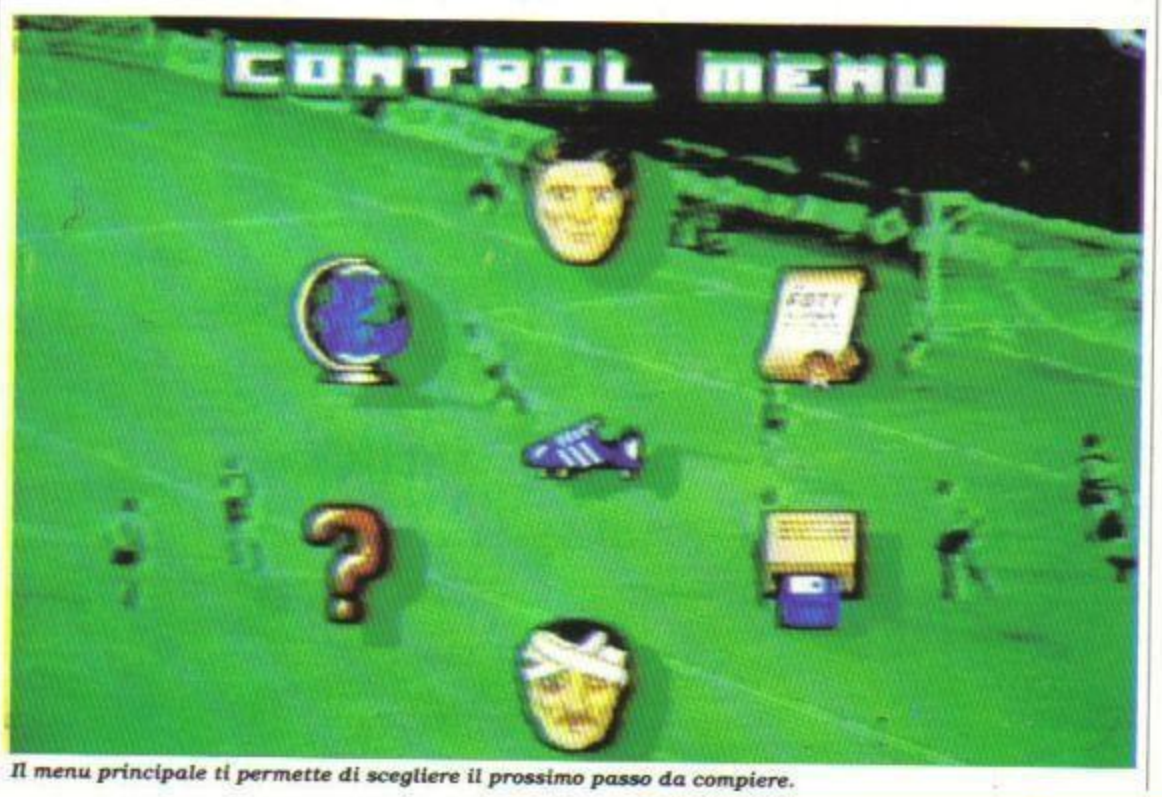


Si inizia dalla "Superleague" britannica, dove potete scegliere per quale squadra giocare.

Escludendo la evidente mancanza di varietà, ci sono un altro paio di problemi in questo gioco. Prima di tutto accedere alle tabelle comporta una breve attesa mentre sono tracciate, anche se esse aggiungono molto divertimento agli elementi strategici della simulazione.

Più dubbia è la profondità del gioco "lascia o raddoppia", che contiene troppo poche domande, alcune delle quali vengono spesso ripetute lievemente modificate l'una dopo l'altra. Durante la stessa partita il computer ha chiesto: 'Quale squadra fu sconfitta da Leeds nella finale del 1973? (Sunderland), presto seguita da: 'In quale anno il Sunderland ha battuto il Leeds nella finale della FA Cup?'. Ciò non sarebbe negativo se la domande fossero più difficili, ma sono troppo semplici per qualsiasi persona che abbia una moderata conoscenza del calcio (inglese, *of course*).

Se non siete molto esperti di calcio, *FOTY2* è una discreta simulazione calcistica. Contiene molte opzioni tattiche, alcune brevi sequenze arcade e la possibilità di salvare/caricare il torneo in corso, permettendovi di giocare una intera stagione. Alla fine, però, desidererete qualcosa di più.



Il menu principale ti permette di scegliere il prossimo passo da compiere.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

GAZZA'S SUPER SOCCER

PIANO DELLE USCITE

ATARI ST	L29000d	USCITO
AMIGA	L29000d	USCITO
SPECTRUM	L18000c	USCITO
C64/128	L18000c • L21000d	USCITO
AMSTRAD	L18000c	USCITO

Non sono previste altre versioni

SPECTRUM

Se avete giocato a Matchday II, sapete a che livelli può arrivare lo Spectrum in un gioco di calcio. Può fornire un metodo di controllo facilmente gestibile, un gioco emozionante e una vasta gamma di opzioni. *Gazza's Soccer* ottiene dieci decimi in quantità di opzioni, ma si dimentica della parte più importante: l'azione! È meglio guardare Gazza alla televisione (al sabato su Capodistria) che sottoporvi a una simulazione calcistica che fallisce miseramente nella giocabilità.

GRAFICA	3	FATTORE QI	6	K-VOTO 297
AUDIO	2	FATTORE K	2	

CURVA INTERESSE PREVISTO

Tanto per cominciare *Gazza's Super Soccer* è assai deludente e non scala nemmeno le colline della mediocrità, preferendo le tranquille e verdi pianure dell'oblio dei giochi calcistici. Se veramente apprezzate questo tipo di gioco (assai improbabile), le varie opzioni per creare i vostri campionati e le vostre coppe potrebbero tenervi felici per circa una settimana. Dopo di che il gioco sarà depositato nel cestino con la scritta: 'Vorrei non averlo comprato'.

PAUL Gascoigne, come sa ogni appassionato di calcio, è come George Best. Uno di quei giocatori che hanno un'incredibile tecnica e un enorme potenziale, ma che sono rovinati dal loro carattere. In Inghilterra è il più amato dai cameramen, per le sue buffe espressioni che regala al pubblico (famosa la sua faccia in una foto scattata mentre l'avversario Vinnie Jones gli stringe qualcosa di...delicato), e dai giornalisti che si sono sbizzarriti nella ricerca di vari soprannomi come 'Mars Bar Boy' e 'Fatty' a causa della sua insana passione per le tavolette di Mars. Ultimamente Gascoigne è diventato per tutti 'Gazza' ed è a questo punto che la Empire e i programmatori della ODE hanno pensato di dedicargli un gioco.

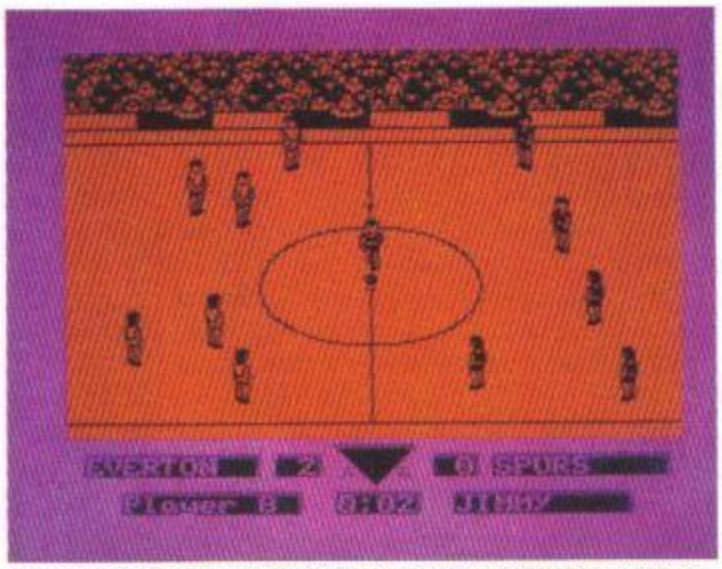
L'EMPIRE e il 'divoratore di Mars', Gascoigne, producono un vero bidone con questa non/simulazione calcistica

Gazza's Super Soccer offre tre opzioni di base; potete giocare una singola partita, creare un campionato oppure organizzare un torneo internazionale. Se scegliete la prima opzione, potete selezionare uno o due giocatori, ciascuno alla guida di una squadra appartenente all'attuale prima divisione, cambiare il nome di ogni calciatore, impostare il livello di difficoltà e la tattica da applicare.

Il campionato e la coppa seguono lo stesso schema. Per esempio, in entrambi potete decidere il numero di squadre partecipanti (da 4 a 20 nel campionato e da 8 a 64 nella coppa), potete creare una nuova squadra o caricarne una precedentemente salvata. È possibile inoltre dare un nome al torneo: sfortunatamente il programma non accetta molte lettere, così se volete chiamare il torneo 'Coppaltalia', il nome sarebbe ridotto a 'Coppaltal'. C'è un'opzione extra che permette lo scambio di file in codice tra diversi computer a 8-bit - un'interessante caratteristica.

Sfortunatamente, l'azione del gioco non è all'altezza della meticolosa preparazione pre-partita. Il campo è presentato in tre parti: una sezione centrale vista dalle tribune e le due aree di rigore viste da metà campo. In ogni situazione il giocatore in possesso di palla è indicato da un triangolo sopra la testa.

Il sistema di gioco usato è una grossa delusione. Il metodo di controllo è scomodo, (siete costretti a cambiare direzione quando varia il punto di vista e dovete premere il tasto ENTER per attivare il portiere) la grafica è scarna, in particolare manca di prospettiva, di proporzioni del campo e l'animazione dei giocatori è così a scatti che spesso è difficile capire cosa sta succedendo, un fatto aggravato dal girovagare della maggior parte degli altri giocatori in campo. Per coronare il tutto, il suono è limitato a pochi meschini 'bip' e indistinti rumori della folla.



Nel centro del campo il gioco viene mostrato mediante una visuale laterale.

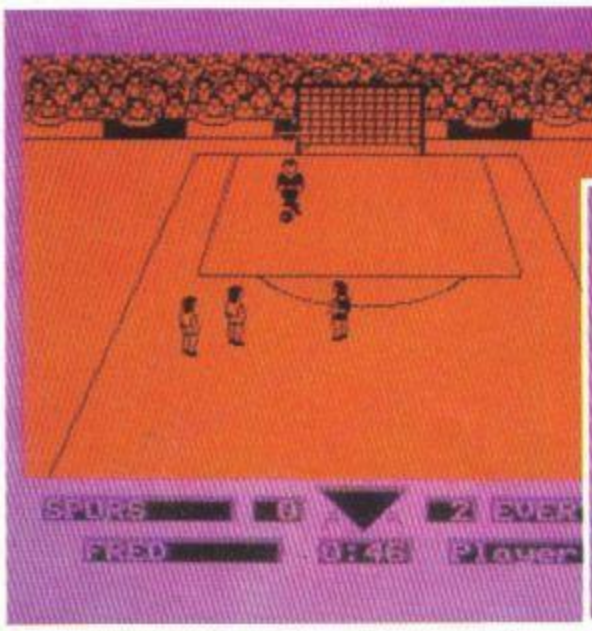
Le altre versioni hanno una grafica migliore ma la giocabilità è praticamente la stessa. I programmatori non sembrano avere catturato le sensazioni, la velocità o il fascino del calcio vero, e certamente non hanno egualiato la quantità di divertimento di altre simulazioni calcistiche.

LA SINDROME DEL CALCIO

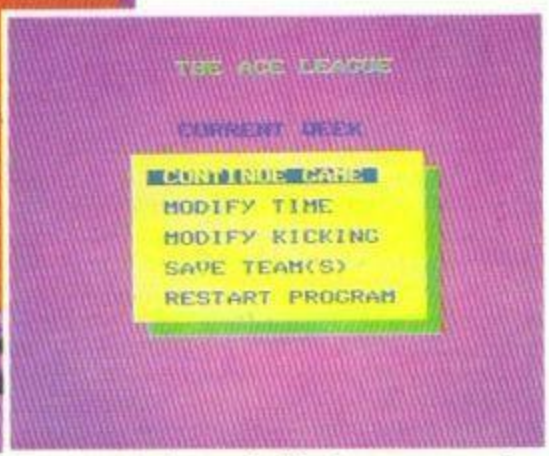
Senza ombra di dubbio, i giochi sportivi più popolari per gli home sono sempre stati le simulazioni calcistiche. Nell'ultimo decennio c'è stata una sovrabbondanza di giochi, da colossali fiaschi ad eccezionali capolavori di programmazione.

Probabilmente il primo programma che ha lasciato un segno nel tempo è stato *Matchday*, sviluppato dal grande Jon Ritman (autore anche di giochi del calibro di *Head Over Heels* e dell'adventure isometrica *Batman*).

Più recentemente, comunque, lo "scudetto" è stato vinto dallo splendido *Kick Off* della Anco. Quest'ultimo preferisce la prospettiva dall'alto piuttosto che quella laterale di *Matchday*. Con così tante simulazioni di calcio in circolazione, e davanti a una agguerrita concorrenza, sarà interessante vedere se titoli come *Gazza's Super Soccer* e *Footballer Of The Year 2* riusciranno a non cedere il passo. Rimane inoltre da vedere se la Anco resterà il 'top' con la imminente simulazione manageriale *Player Manager* (secondo K sì, lo avrete capito dalla recensione a pag64)



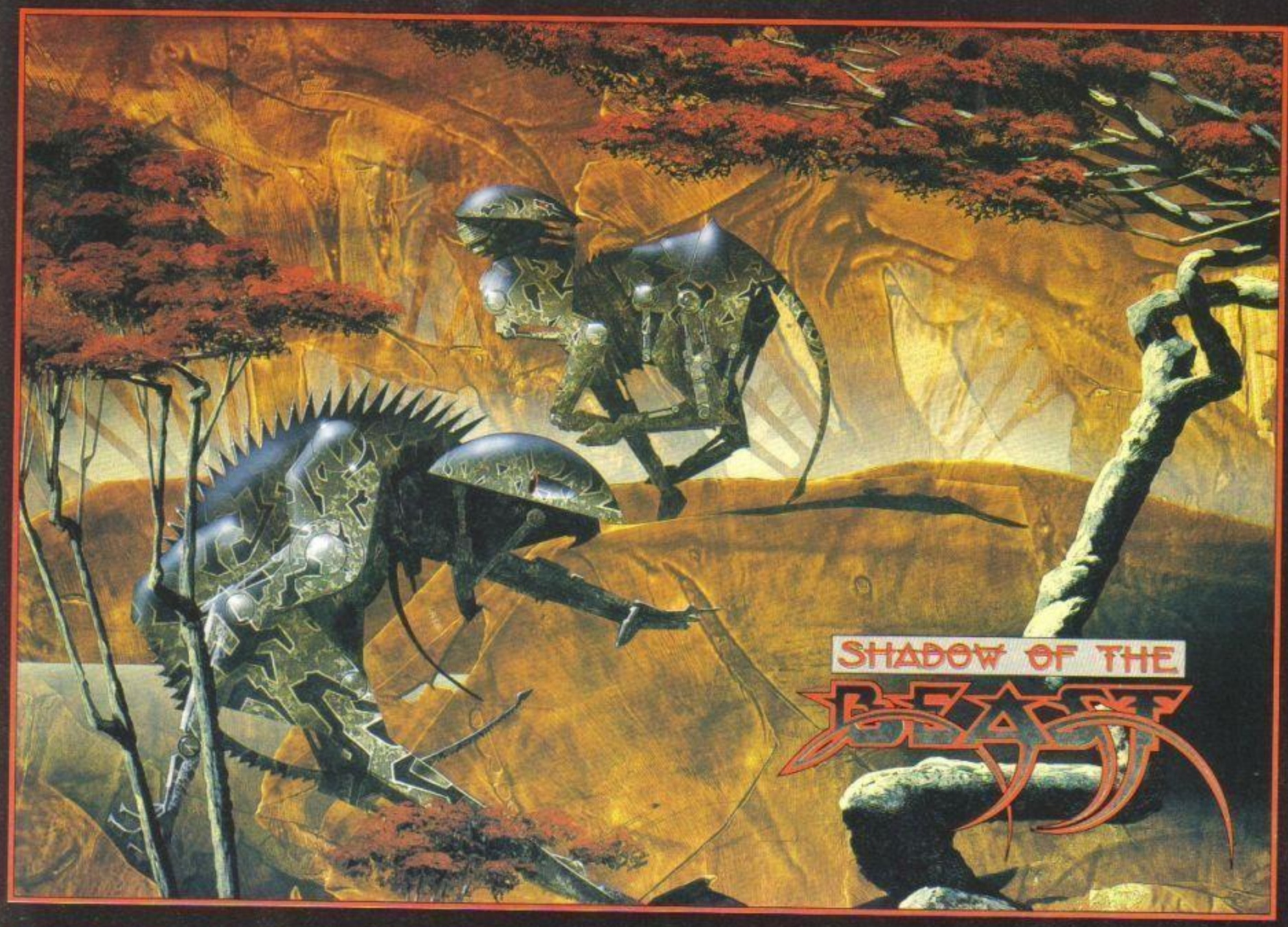
Avvicinandosi alla fine del campo, la visuale diventa frontale.



Ci sono moltissime opzioni in Gazza, ma non riescono a ricompensare l'azione deludente.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



IN REGALO UNA SUPERBA T-SHIRT COMPRESA IN OGNI GIOCO!

ORIGINAL UNIQUE ROGER DEAN DESIGN

LA "BESTIA" E' FRA DI NOI

Una nuova e rivoluzionaria dimensione nel campo dei videogiochi.

- 50 fotogrammi al secondo, di qualità stile arcade
- 350 scenari - 132 singolari mostri
- 13 livelli a scrolling parallelo - 900K di musica coinvolgente
- 2Mb di eccellente grafica in **SOLI** due dischi

UN FAVOLOSO GIOCO PER L'AMIGA 500, 1000 & 2000 a L. 69.000

Screen Shots from the Amiga version

LEADER

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

CONSOLE MANIA

IUR torna ragazzino e si va venire un ditone grosso come una noce di cocco giocando a *Track & Field II* e prova l'ebbrezza di un giro tra le nuvole con *Cloud Master* della Sega grazie alla console di un nostro collaboratore.

TRACK & FIELD II

Ullallà, che cuccagna!

Scusatemi, ma per uno come me, per il quale le parole KONAMI e OLIMPIADI sono da paragonare quasi a TELEFONO e CASA per E.T., non poteva non sfuggire almeno una simile esclamazione alla vista della confezione di questo seguito di *Track & Field*! Come non ricordare la prima versione, plurigiocata fino alle 5 di mattina sul mio glorioso C64?

Il dubbio che si tratti della trasposizione casalinga di *Hyper Sports* si rivela subito infondato osservando la confezione e la cartuccia, che presentano ben 15 quadretti contenenti altrettante gare olimpiche, o pseudo-tali. In verità controllando bene si può verificare che ci sono un paio di errori, visto che il nostro ginnasta si esibisce alla sbarra orizzontale e non agli anelli, e che gli ostacoli non sono quelli dei 110 metri o dei 400, ma invece assomigliano vagamente alle siepi con fossato dei 3.000.

Ma vediamo dunque cosa ci presenta di nuovo la nostra beneamata Konami e soprattutto come viene ottenuta la velocità, fattore determinante in questo genere di videogiochi, giacché il comando del NES non ci sembra sia il soggetto più adatto a resistere a certe sollecitazioni particolarmente violente, indispensabili per ottenere i massimi risultati, sia con i tasti che con il joystick: ne parleremo analizzando le varie specialità.

Il gioco è suddiviso in tre "modi": Training, Campionato e Versus. Quest'ultimo permette di affrontare direttamente un amico in tre specialità abbastanza cruente: scherma, taekwondo e braccio di ferro.

La scherma permette ben tre tipi di affondo e uno di parata: avendo a disposizione due pulsanti e un pulsante direzionale è un vero delitto, per non dire uno scandalo! E la situazione non migliora di molto nel taekwondo! Se poi verifichiamo cosa succede in queste stesse specialità giocando contro il computer, la nostra delusione si accresce a dismisura: basta fare un minimo di prove per trovare la mossa che, ripetuta all'infinito (con un minimo di velocità sul pulsante), ci assicura la vittoria senza fatica...

Vediamo di rifarci almeno con il braccio di ferro: eccoci protagonisti di una versione casalinga di *Over the top*, nella quale non dobbiamo fare altro che percuotere selvaggiamente il pulsante A, preferendo il metodo a "batteria" (nel senso di percussione) a quello a "vibrazione"; il vincitore è colui che si afferma in 2 match su 3.

Passiamo ora al modo Training che consente di misurarsi nelle dodici discipline con la possibilità di scegliere da quale specialità iniziare. È una buona forma di allenamento, anche se poteva essere strutturata in maniera più veloce, evitando certi fronzoli che tuttavia durante la gara si rivelano piacevoli e beneaccetti, perchè permettono magari di recuperare energie preziose.

Il campionato è articolato in quattro giornate olimpiche, per accedere alle quali bisogna ottenere almeno le misure minime di qualificazione nelle gare della giornata precedente, oppure bisogna conoscere la password d'accesso diretto. Per chi si trovasse in difficoltà a superare tutte le gare ecco le tre "chiavi": per la seconda giornata bisogna digitare Z11+★4Z5G, per la terza ZLLKQ3ZW♥ e per l'ultima ZLL+★3ZW♥.

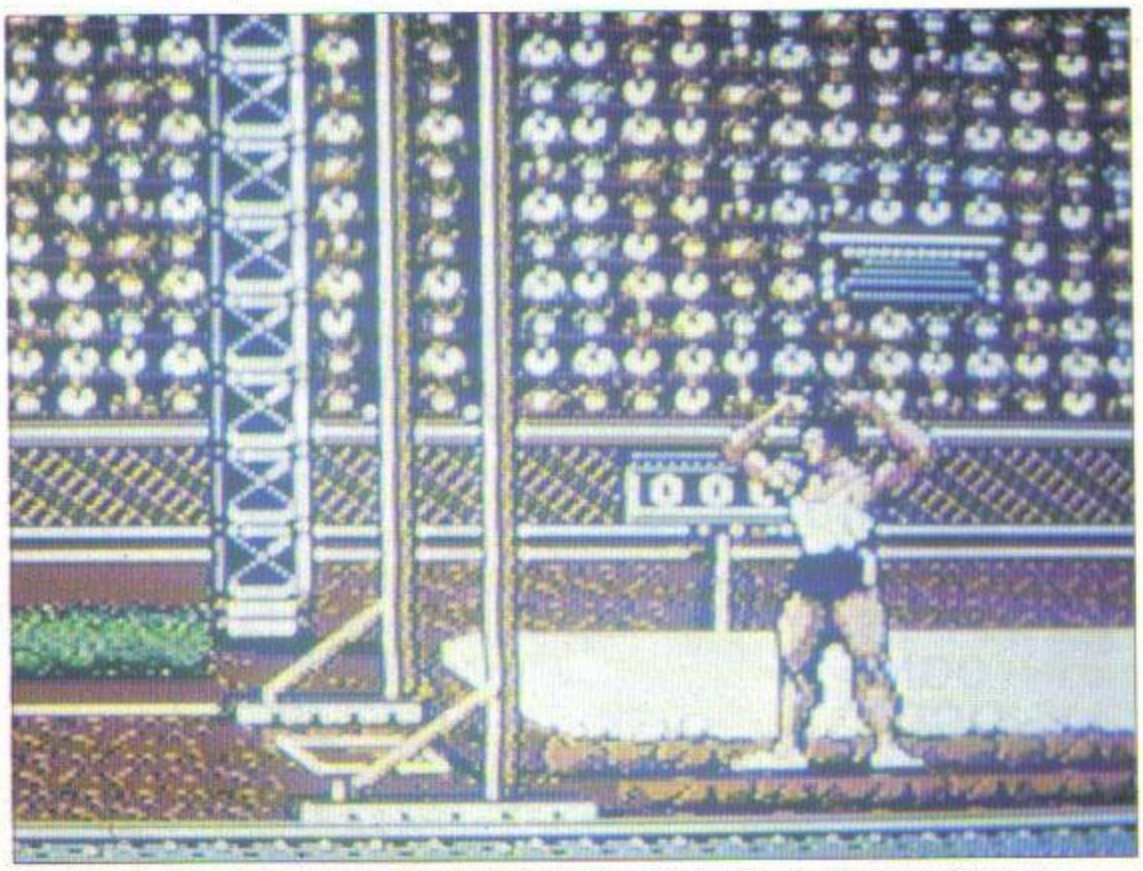
Il modo Campionato è introdotto da alcune scenette di presentazione molto simpatiche in stile coin-op, che comunque possono essere saltate. Si comincia all'aeroporto, dove vediamo atterrare l'aereo della Konami e dalla scaletta eccoci salutare il mondo intero, che aspetta ansioso le nostre imminenti nuove prodezze sportive.

Allo stadio Olimpico, dove sfilano le rappresentative dei vari paesi partecipanti, possiamo scegliere la nostra nazionalità tra dieci nazioni rappresentanti tutto l'orbe terracqueo (Italia esclusa) e prima di ogni gara sentiremo il nostro inno nazionale (non picchiatemi, sto sparando a caso, non li conosco tutti, ma è indubbio che i "motivetti" paiono leggermente diversi...), cosa che per fortuna non accade nella realtà (altrimenti le Olimpiadi si succederebbero senza soluzione di continuità, durando un'eternità)...

Nella prima giornata, dopo la mitica scherma di cui abbiamo già sparlato, ecco il salto triplo, nel quale almeno l'omino è rappresentato con una grafica più aggraziata, tanto che il suo piedone è così leggero da non lasciare la tradizionale impronta della battuta, giusto per impedirci di controllare se il computer bara nell'attribuirci i "falli". In questo caso la "procedura" di gioco è tradizionale: titillamento vorticoso del pulsante A e tripla pigiatura prolungata del B.

Se siete già diventati viola per l'affaticamento, forse è meglio che vi procuriate una maschera ad ossigeno per la gara successiva, nella quale dovete proprio percorrere due vasche a nuoto, scegliendo tra lo stile libero e quello a farfalla, "spulsantando" e respirando quando cala l'indicatore dell'...ossigeno.

Dopo una notte passata in piscina, eccoci pronti sulla piattaforma, ben decisi a dimostrare che siamo i veri eredi del grande Klaus (Di Biasi per intenderci). In questo caso le possibilità di tuffi ci sembrano fin troppo abbondanti, nel senso che non riusciamo ad azzeccarne uno decen-



Quel fusto è soddisfatto per aver superato l'asta a 5,58m, ma forse non sa che Bubka riesce a fare meglio...

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

te perchè sono troppe le cose da fare!

Dopo aver meritato un clamoroso - anche se misero - 6.7, ottenuto senza nemmeno sapere come (però mi rimane sempre il dubbio se sia io a non sapermi tuffare o siano i programmatori a rendere troppo difficili le cose, per quanto anche nella realtà il tuffo è una questione millimetrica), passiamo a una gara resa veramente in maniera realistica: il tiro al piattello.

Come nella realtà infatti i 40 piattelli escono completamente a caso, partendo da parecchi punti e percorrendo traiettorie imprevedibili, a volte per niente rettilinee. Per fortuna anche il mirino ha una padronanza completa dello schermo, così da permettere di colpire il piattello anche quando sta per scomparire sullo sfondo.

Ora che siamo rilassati per la gara testé superata senza particolari affanni, possiamo tranquillamente rotolarci per terra per le risate provocateci dal movimento che dobbiamo effettuare per donare velocità al nostro prossimo atleta, il lanciatore del martello: SU, SINISTRA, GIÙ, DESTRA, col pulsante direzionale, il tutto con la massima velocità!!!

Terza giornata: taekwondo (no problem) salto con l'asta (carino), canottaggio (affannoso). Il salto con l'asta ricalca il triplo come grafica e l'omonima gara di *Hyper Sports* come dinamica di gioco, anche se forse è fatto leggermente meglio del suo predecessore perché è dotato di minore velocità e maggiore dinamica d'azione.

Il canottaggio è un'altra gara particolare, poiché abbiamo addirittura due pulsanti sui quali "correre": uno per seguire il senso della corrente e l'altro quello contrario, in maniera tale da passare le sedici porte di prua, di poppa o dalla parte opposta (facendo un loop).

La quarta e ultima giornata è veramente micidiale, visto che dobbiamo affrontare ben due gare molto complesse. La prima è il tiro con l'arco, nella quale il nostro compito è valutare la direzione e la forza di ben dodici venti diversi per impostare l'angolazione laterale e l'alzo dell'arco per scoccare dodici frecce verso altrettanti bersagli posti a quattro distanze! Auguri!

Dopo la corsa ad ostacoli o "a siepi", nella quale dobbiamo fare "solo" l'usuale sudata, è la volta della sbarra orizzontale. "La gara inizia automaticamente. Premete il pulsante A ripetutamente il più velocemente possibile per ruotare sulla sbarra. Premete il pulsante B durante le rotazioni per ottenere aggraziati ma pericolosi movimenti."

La prova a braccio di ferro è impegnativa ma valida per le olimpiadi. Infatti potete affrontarla solo se avete un vostro amico come avversario.

Abbiamo riportato le testuali parole del libretto d'istruzioni e il nostro unico commento è: "Provare per credere..."

Nell'intervallo tra le varie giornate possiamo infine dilettarci con due tipi di "esibizioni", ininfluenti sulla gara vera e propria, che possiamo ripetere il numero di volte che vogliamo. La prima consiste nel lanciarsi da una pedana con un deltaplano e atterrare su un bersaglio fisso dopo aver aggirato un promontorio, regolando velocità e altezza: una novità sicuramente ben azzeccata.

La seconda è invece più tradizionale: si tratta di una specie di tiro al bersaglio sulla falsariga di *Prohibition*, in cui accumuliamo cadaveri finché non finisce la nostra linea d'energia.

Nel complesso l'impressione che si riceve da questo *Track & Field II* è che forse i suoi ideatori hanno voluto mettere troppa carne al fuoco, per cui non sono riusciti a ottenere uno standard di rendimento uniforme per tutto il gioco che, come abbiamo visto, presenta diverse pecche qua e là.

Una ottima prova, quasi perfetta che vale la qualificazione nella più spettacolare delle discipline di Track & Field II, il tiro al piattello.

NINTENDO	L70000 cart.		USCITO
GRAFICA 8	FATTORE QI 7	K-VOTO	
AUDIO 6	FATTORE K 6		835

I RECORD DI IUR

Queste sono le prestazioni ottenute da IUR nella sua prova con *Track & Field II*.

In redazione siamo perplessi e non crediamo si trattino di record mondiali e ci stiamo allenando per dimostrarlo. In ogni caso può essere un buon termine di paragone per le vostre prove.

Scherma	5-1
Triplo	m15,77
Nuoto	50" 87
Tuffi	6,7
Piattello	38 su 40
Martello	73,84m
Taekwondo	con un solo atterramento subito
Asta	5,58m
Canoa	2'18"
Arco	totale 25 (parziale 8)
Ostacoli	2' 25" 62
Sbarra	4,40
Deltaplano	2,43
Tiro	51 su 70

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

SOFTWARE AMIGA

A-Talk III 225.000
Absoft A/C Basic 490.000
Absoft A/C Fortran 745.000
Acquisition 1.3 620.000
Aegis Animator+Images 199.000
Aegis AudioMaster II 199.000
Appetizer 75.000
Aegis Impact 175.000
Aegis Sonix 159.000
Aegis Video Titler 275.000
AmKit 89.000
Ami-Alignment System 99.000
AniMagic 199.000
Animation Stand 99.000
Apprentice Lib Blocks 45.000
Apprentice Lib Flipper 45.000
Apprentice Lib Geometrics 45.000
Arexx 115.000
Ashas Caligrafonts 149.000
AssemPro 175.000
Award Maker Plus 99.000
Aztec C Professional 325.000
B.A.D. Disk Optimizer 99.000
BBC Emulator con cavo 129.000
BBS-PC 315.000
Becker Text 299.000
Benchmark C Library 225.000
Benchmark IFF Library 225.000
Benchmark Modula 2 425.000
Benchmark Simp Library 225.000
Bridge 5.0 75.000
Board Master 235.000
Butcher 89.000
C-Lite 125.000
ComicSetter Fun Figures 50.000
ComicSetter Sci-Fi 50.000
ComicSetter SuperHeroes 50.000
Choromap 120.000
Calligrapher 225.000
Climate 99.000
Comic Setter 125.000
Critics Choice 375.000
CygnusEd Prof. 225.000
DG Calc 99.000
DOS-2-DOS 125.000
Data Retrieve 175.000
Data Retrieve Prof. 625.000
Day By Day 75.000
Deluxe Music Co. Set 175.000
Deluxe Paint III 199.000
Deluxe Video III 185.000
Deluxe Photo Lab 175.000
Deluxe Production 349.000
Deluxe Print+Dpaint II 175.000
Descartes 75.000
Design 3D 199.000
Designasaurus 99.000
Desktop Budget 99.000
Devpac Amiga 149.000
Digipaint III 175.000
Digiworks 249.000
Disk Master 125.000
Disk-2-Disk 125.000
Diskwik 99.000
Dr. Drums 79.000
Dr. T Korg M1 335.000
Dr. T Copyist Prof. 599.000
Dr. T Keybd Cont Sys 499.000
Dr. T MIDI Rec. Studio 149.000
Aegis Draw 2000 550.000
Dynamic Drums 149.000
Dynamic Studio 375.000
E-Clips 239.000
Elan Performer 135.000
Extend 99.000
Encore 125.000
Excellence! 425.000
F.Sim Scenery #11 39.000
F.Sim Scenery #7 39.000
F.Sim Scenery #9 39.000
F.Sim Scenery Europe 39.000
FACC 2 75.000
Family Tree 99.000
Fancy 3D Fonts 125.000
FantaVision 99.000
FinePrint 99.000
Flight Simulator II 89.000
FlipSide 75.000
Flow 199.000
Font Set #1 75.000
Forms In Flight II 299.000
GFA Basic 165.000
Galileo 149.000
GoldSpell 2 99.000
Gomf 3.0 89.000
Gomf Button 185.000
Grabbit 75.000
Graphics Starter Kit 175.000
Hisoft Basic 199.000
Home Office Kit 370.000
Home Accounts 75.000
InterFont 249.000
Interchange Objects #1 50.000
Interchange 125.000
Jet 99.000
K-Gadget 75.000
K-Seka Assembler 125.000
K-Spread 149.000
Kara Fonts #1 99.000
Kara Fonts #2 149.000
Kara Sub Heads 149.000
Lattice C 5.0 DevLSys 750.000
Life Cycle 75.000
Lights, Camera, Action 165.000
Lion Fonts 149.000
Mailshot Plus 125.000
Masterpiece Fonts 425.000
MaxiPlan 500 299.000
MaxiPlan Plus 435.000
Medialine Backgrounds 89.000
Microfiche Filer 199.000
Microfiche Filer Plus 399.000
Modeler 3D 199.000
Movie Clips 50.000
Movie Setter 175.000
Music Module Starter 110.000
Music X 279.000
Newletter Fonts 75.000
Opus 1 MCL 249.000
P.A.S.E. 189.000
Page Flipper FX 349.000
Pagesetter II 249.000
Page Render 3D 349.000
Pic Magic 235.000
Photon Cell Animator 259.000
PixelScript 345.000
Transport Controller 499.000
Photon Paint 2.0 225.000
Ports Of Call 65.000
Power Windows 2.5 175.000
Prism Plus 149.000
Pro Video Plus 650.000
Pro Video Plus Font #1 250.000
Pro Video Plus Font #2 250.000
Pro Video Plus Font #3 250.000
Pro Video Plus Font #4 250.000
Pro-Board 499.000
Pro Data 219.000
Pro-Net 499.000
ProText 4.2 249.000
Professional Draw 349.000
Professional Page 1.3 650.000
Project D 99.000
Prowrite 2 225.000
Publisher's Choice 249.000
Quarterback 149.000
RubyView 249.000
Scribble Platinum 130.000
Sculpt 3D 215.000
Sculpt 3D XL 375.000
Sculpt 4D 1.350.000
Sculpt 4D Jr. 335.000
Sculpt Arch. Disk 69.000
Sculpt Future Disk 69.000
Sculpt Human Disk 69.000
Sculpt Interiors Disk 69.000
Sculpt Microbot Disk 69.000
Sculpt-Animate 3D 315.000
Sound Oasis 199.000
SoundTrax #1 39.000
SoundTrax #2 39.000
Structured ClipArt 115.000
Studio Fonts 75.000
Starter Kit 75.000
Studio Magic 225.000
Superback 135.000
Super DJ 55.000
Synthia 235.000
Templates 110.000
Terrain 50.000
Text Pro 140.000
The Director 150.000
The Director's Toolkit 89.000
The Works Platinum 420.000
Toolbox AmigaDos 125.000
Toolkit 99.000
Transcript 99.000
Turbo Silver 249.000
Turbo Silver Mod Pak 75.000
TV Graphics 110.000
Tv-Show 225.000
Tv-Text Professional 349.000
Typing Tutor 75.000
Ultra Card Plus 225.000
Video Effects 3D 399.000
Video Generic Master 175.000
Video Wipe Master 175.000
VideoScape 3D 399.000
VideoScape 3D Addendum 89.000
Videoscape Arch. Disk 69.000
Videoscape Future Disk 69.000
Videoscape Human Disk 69.000
Videoscape Microbot Disk 69.000
Virus Infection Protection 99.000
Who What When Where 89.000
WordPerfect 4.1 550.000
WordPerfect Library 275.000
Wshell 99.000
X-Cad Designer 299.000
X-Cad Professional 1.150.000
Xcopy II 75.000
Zoetrope 279.000

LIBRI AMIGA

Amiga C Adv Progr 49.000
Amiga Drive Inside&Out 72.000
Amiga Machine Language 38.000
Amiga System Prg Guide 85.000
Bantam AmigaDos Man II 52.000
Amiga ROM Kernel Manual 83.000
Amiga Hardware Manual 63.000

HARDWARE AMIGA

AMAS Sound Digitizer 299.000
Hard disk A-590 899.000
Espansione 2 MB per A-590 399.000
Mac-2-DOS con drive 950.000
SummaSketch Plus 18x12 1.690.000
SummaSketch Plus 1.150.000
Espansione 2 MB A-2000 799.000
ScanLock Vidtek 2.650.000
DigiDroid 175.000
DigiView 4.0 450.000
Drive esterno con switch 199.000
Drive esterno TrackDisplay 259.000
Drive esterno 5"1/4 275.000
Flicker Fixer 990.000
Future Sound 275.000
Hardcard 30 MB A-2000 999.000
Hardcard 60 MB A-2000 1.499.000
Drive interno A-2000 179.000
Midget Racer 68020 850.000
Midget Racer 68881/16 1.390.000
MiniGen 345.000
Perfect Sound 225.000
Scanner A4 1.495.000
A-Max con ROM 799.000
A-Max senza ROM 399.000
Fat Agnus 8372A nuovo ECS 149.000

SOFTSERVICE

Servizio importazione diretta di software originale, hardware professionale e libri di informatica.

SUPERPIC

Digitalizzatore in tempo reale per Amiga 500 o 2000 con almeno 1 MB Ram, comprende un circuito Framestore ed anche un **genlock**. Digitalizza con 32.768 colori che sono convertiti nel modo HAM 4096 colori di Amiga con una sofisticato algoritmo di ottimizzazione. Inoltre funziona in overscan ed **elimina lo sfarfallio in alta risoluzione.**
1.590.000

SYNCRO EXPRESS

Eccezionale novità per Amiga: è finalmente disponibile il primo **copiatore hardware** per i dischetti Amiga! Con una speciale interfaccia collegata a 2 disk drives (quello interno al computer ed uno esterno), effettua copie di sicurezza, perfettamente funzionanti, di **qualsiasi software protetto** in meno di 50 secondi, compresi gli "impossibili" come Dragon's Lair.
99.000

Prezzi IVA compresa

Amiga 500 garanzia Commodore
799.000

Viale Monte Nero 31
20135 Milano
Tel. (02) 55.18.04.84
(4 linee ric. aut.)
Fax (02) 55.18.81.05 (24 ore)

Negozio aperto al pubblico tutti i giorni dalle 10 alle 13 e dalle 15 alle 19.
Vendita per corrispondenza.
Sconti per quantità ai sigg. Rivenditori.

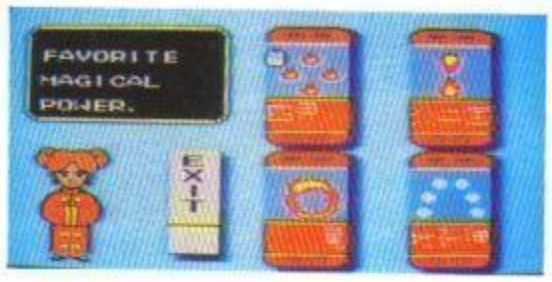
http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Cloud Master si imbatte nell'avversario di metà livello a cavallo di una nube rivale. Il maledetto dispone di un mega lancia-missili ed è ben deciso ad impedirvi l'accesso al tempio.

CLOUD MASTER

La SEGA tra le nuvole



All'interno del tempio avete la possibilitàdi scegliere tra quattro super-armi

IL MONTE Gyogo è un posto parecchio strano. Si tratta di un'alta catena montuosa punteggiata di templi buddisti e popolata da creature assai bizzarre.

Questa bella montagna costituisce lo sfondo per l'azione di *Cloud Master*, l'ultimo shoot'em-up a scorrimento orizzontale della Sega. A prima vista è facile avere l'impressione di essere di fronte ad un gioco per ST o per Amiga, tanto nitida e colorata risulta la grafica. Questo è stato ottenuto disegnando una linea nera di contorno a tutti gli oggetti presenti sullo schermo, fornendo così al gioco un look da cartone animato.

Una tale qualità grafica e l'accresciuto spessore del gioco sono dovuti all'uso di una cartuccia nuova e più potente dotata di maggior memoria, utilizzata dalla Sega in alcuni degli ultimi titoli per il Master System.

Il gioco in sé non offre nulla di nuovo, a parte gli strani personaggi e una struttura di gioco molto coinvolgente. È uno shoot'em-up impegnativo con gli immancabili guardiani di fine livello che sembrano in grado di assorbire una valanga di colpi prima di esplodere.

Il nostro eroe dai capelli rossi e i tratti giapponesi, che possiede una strana somiglianza con *Wonder Boy*, vola attraverso i cinque livelli del gioco a cavallo di un'ovattata nuvoletta bianca. A circa metà del primo livello il Signore delle Nuvole si imbatte in un avversario anch'esso su di una nuvola: è praticamente impossibile spazzare via la sua nuvola senza disporre di almeno un paio di armi addizionali, ed inoltre ha la irritante abitudine di effettuare passaggi radenti sparando con tutti i cannoni ogni volta che riesce ad avere la meglio su di voi.

Se riuscite a superare questo ostacolo, si aprirà una finestra all'ultimo piano di un tempio buddista. Entrate e fate la vostra scelta fra quattro super-armi: qualunque cosa scegliate il computer vi conforterà con un "Ah, sì, un'ottima scelta!".

Personalmente, ho trovato le quattro palle di fuoco rotanti l'arma di maggior efficacia nell'affrontare il primo guardiano di fine livello, che segue di poco la vostra visita al tempio.

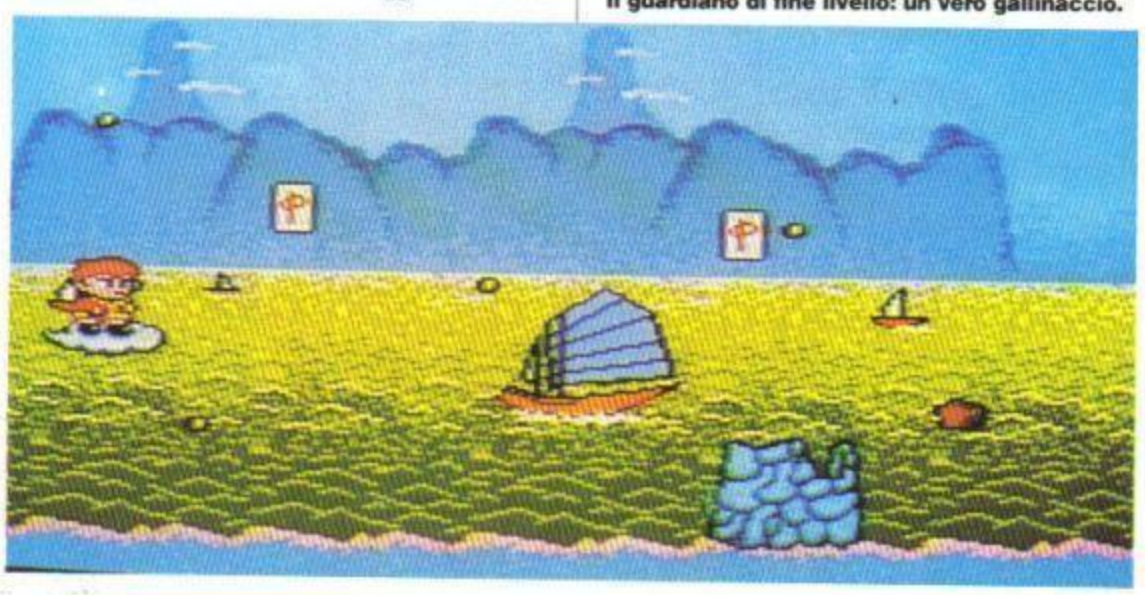
Questo mostro vi impressionerà: si tratta di un gallinaceo gigante, molto ben disegnato e graficamente superiore a molti guardiani di fine livello di giochi a 16-bit. Questa gallina non è un pollo (scusate il gioco di parole) e si rivela un osso duro, scagliandovi contro una quantità di colpi e necessitando di un buon numero di centri per essere ucciso. Per avere la meglio sui guardiani di fine livello dovrete muovervi continuamente per evitarne il fuoco di sbarramento ed allo stesso tempo picchiettare furiosamente il pulsante di fuoco. Bello e difficile, proprio come dovrebbe essere.

Ci sono cinque livelli in tutto. Il monte Gyogo è seguito dal fiume Kwo e da altri tre livelli di difficoltà crescente. Mentre procedete fra i livelli sulla vostra nuvola non siete comunque soli, dato che presto appaiono maiali armati di mitragliatrici che vi sparano addosso e qualcuno (o qualcosa) che lancia teste di maiali e di gatti verso di voi restando oltre il margine destro dello schermo, appena fuori dal campo visivo.

Cloud Master è una gradita aggiunta al catalogo degli sparatutto della Sega. L'unico altro shoot'em-up decente a scorrimento orizzontale è *R-Type*, che però non convince del tutto forse perché risulta un po' troppo complesso per venire gestito adeguatamente dal SMS. *Cloud Master*, da parte sua, è assolutamente adatto ed è veloce, ben fatto e difficile.

SEGA		L80000 cartuccia		USCITO
GRAFICA	8	FATTORE QI	7	K VOTO 845
AUDIO	7	FATTORE K	8	

Il guardiano di fine livello: un vero gallinaccio.



Il ritmo aumenta nel 2º livello: il Signore delle Nuvole pronto ad affrontare le scimmie impazzite.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

NUOVE VERSIONI

SIGNORI E SIGNORE E' GIUNTO IL MOMENTO DEL PICCOLO COMMODORE

C64

FERRARI FORMULA 1

Electronic Arts, L27000c, L30000d, versione Amiga K-VOTO 890

Il mondiale di Formula 1 è ormai iniziato e la Ferrari rischia di fare una bella figura. Come immediata conseguenza di ciò, la versione per C64 del gioco dedicato alla rossa di Maranello diventa ancora più di attualità.

La versione per Amiga di *Ferrari Formula 1* aveva un fascino incredibile perché riusciva a creare la magica atmosfera delle corse fatta di preparazione, studio e tensione intorno a un prestigioso team. C'era la possibilità di mettere a punto la monoposto nella pista di Fiorano utilizzando i vari test della galleria del vento o del banco del motore.

Le variazioni dell'assetto potevano essere poi verificate immediatamente sulla pista studiata dai tecnici Ferrari: una struttura di gioco straordinaria e quasi perfetta. Dopo aver preparato la macchina si volava verso il primo circuito, a Rio De Janeiro per partecipare alle prove ufficiali, al riscaldamento e alla gara della prima prova del campionato mondiale. Dopo il primo gran premio la grande avventura del campionato del mondo continuava con i viaggi verso i circuiti. Il tutto era scandito dal trascorrere del tempo secondo un ipotetico calendario.

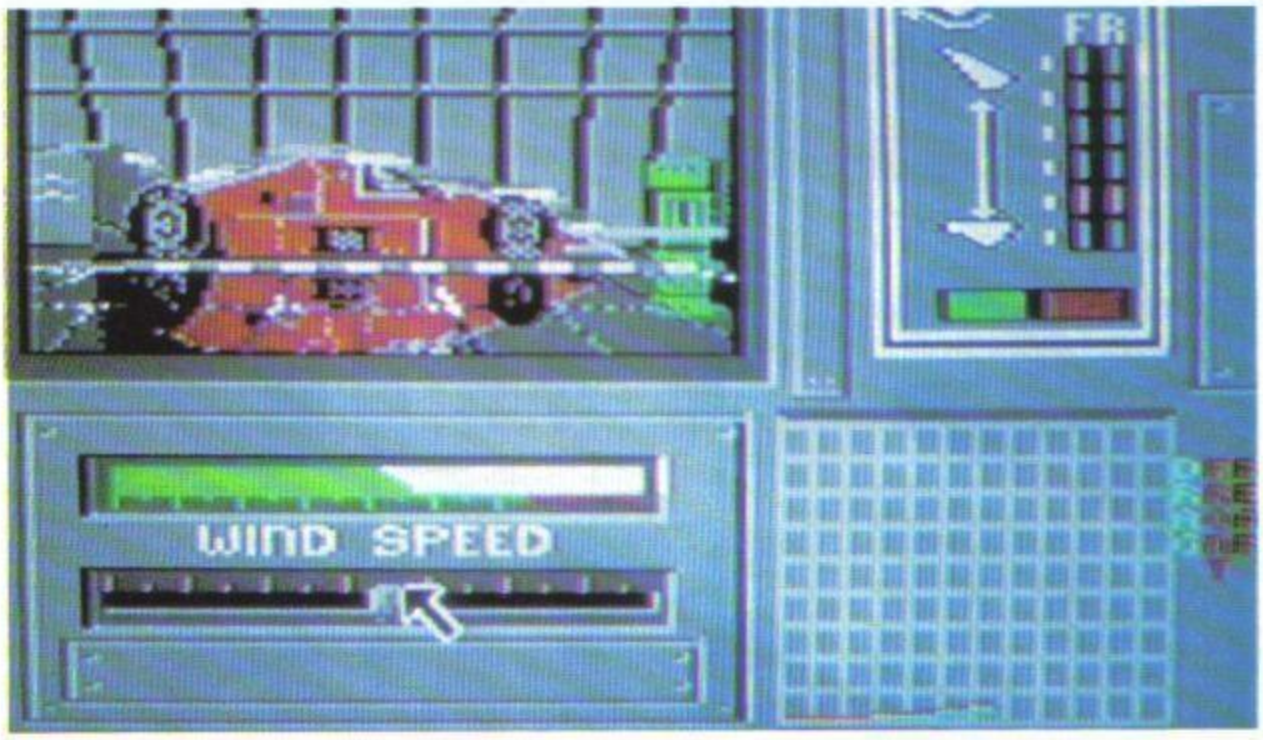
La versione C64 mantiene in modo fedele questa struttura con le medesime schermate (naturalmente con la risoluzione grafica del Commodore 64). Il menu principale raffigura Fiorano, dove avete accesso ai vari box per la messa a punto tecnica del macchina. Il programma è guidato dal joystick e con alcuni cursori si possono selezionare le varie immagini: premendo sulla ruota della Ferrari potrete decidete il tipo di mescola, selezionando l'ammortizzatore impostate l'assetto della monoposto e così via.

La più grossa delusione l'avete una volta in pista, alla guida della formula 1. Sarà perché ho ancora in mente le schermate Amiga, sarà perché ormai ero abituato all'uso del mouse, la Ferrari mi è parsa difficilissima da guidare e riuscire a tenerla in pista è stata una impresa veramente ardua.

La versione per il piccolo Commodore ha comunque alcune novità, come la presenza della mappa del circuito nella parte superiore dello schermo (nella versione Amiga se ne sentiva la mancanza). Altri particolari come il turbo o il rifornimento sono invece rimasti. Altra nota positiva riguarda il caricamento: il gioco è su due facciate, la prima dedicata alle fasi di messa a punto dell'auto, mentre la seconda contiene tutti i percorsi e la simulazione di guida.

Ferrari Formula One è sicuramente una buona conversione (in Italia la CTO ha inserito una maglietta omaggio nella confezione), anche se avremmo preferito una simulazione di guida a livello di *Grand Prix Circuit*. In pratica le prestazioni sono invertite: *FF1* su Amiga ha la sezione di simulazione di guida migliore di *Grand Prix Circuit*, mentre per il C64 è esattamente il contrario.

K-VOTO 800



Ci sono proprio tutte le schermate, anche quella della galleria del vento...

GRAND PRIX CIRCUIT

Accolade, L39000c, L59000d Versione Amiga recensita su K 3 K-VOTO 801

La struttura del gioco è abbastanza completa, anche se non sono previste tutte le opzioni di *Ferrari Formula One*. All'inizio potete scegliere fra tre monoposto (Ferrari, McLaren e Williams). Purtroppo avete a disposizione un solo giro di pista per le prove ufficiali, dopodiché venite gettati in gara. Quando riuscite a raggiungere il primo posto nelle classifiche, potete ritentare al livello di difficoltà superiore (ce ne sono parecchi). Con qualche opzione in più sarebbe stato perfetto, anche perché la simulazione di guida è veramente stupenda, quasi a livello di *Revs* + per la sensibilità dei comandi. Consigliata la versione su disco; nella versione su cassetta il tempo dei vari caricamenti è più lungo di quello effettivo di gioco.

K-VOTO 850

La parabolica dell'autodromo di Monza. Siete quasi al termine del giro di pista. Tra poco saprete il tempo di qualificazione.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

WEIRD DREAMS

Rainbird, L18000c, L25000d, versione ST recensita su K9: K-VOTO 830

Mangiato pesante, eh? Ecco quel che capita ad ingozzarsi di peperonata con contorno di polpette di lardo fritte nello strutto e ricoperte di burro d'arachidi: per addormentarsi ci vogliono delle ore, e quando finalmente si riesce a chiudere occhio cominciano gli incubi...

In effetti, i problemi del protagonista di *Weird Dreams* non sono di ordine gastronomico: il poveretto si trova in coma in un letto d'ospedale, e il nostro compito è proprio di riportarne alla normalità lo stato mentale, liberando il suo subconscio dalla prigione onirica in cui si trova. Per tutti voi che vi state chiedendo che aspetto abbia mai un subconscio, sarà meglio specificare che in *Weird Dreams* guidiamo un simpatico omino vestito con un pigiama a scacchi bianchi e neri, che si aggira in una serie di strani ambienti a scorrimento orizzontale.

Il mondo di *Weird Dreams* è contorto come ben si addice ad un incubo. Il nostro uomo si aggira fra deserti sui quali volano stormi di pesci, cespugli di rose cannibali o pianoforti giganteschi, incontrando le più incredibili creature, umane e non. Tanto per fare un esempio, l'avventura comincia all'interno di una macchina per la preparazione dello zucchero filato, dove dobbiamo cercare di afferrare un colossale bastoncino mentre veniamo attaccati da insidiosissime nuvolette di appiccicoso zucchero rosa!

Il gioco si svolge nel tipico formato delle avventure dinamiche, con oggetti da raccogliere e impiegare al momento opportuno, mentre guidiamo col joystick il protagonista attraverso numerosi scenari, ognuno dei quali presenta qualche problema da risolvere. Ciò che distingue questo programma dai prodotti simili offerti dal mercato è la folle girandola di continue mutazioni che si mette in moto ogni volta che superiamo il bordo dello schermo per entrare in un nuovo ambiente. L'effetto è esilarante, grazie anche all'ottima grafica utilizzata, che non si discosta molto da quella delle versioni a 16-bit.

L'unico grosso difetto di *Weird Dreams* su Commodore 64 è rappresentato dal gran numero di caricamenti coinvolti nella struttura del gioco. Ogni volta che entriamo in un nuovo ambiente (in media ogni cinque secondi e mezzo), il drive si mette in moto e le continue pause nell'azione in breve tempo diventano veramente fastidiose. Se non vi spaventa l'idea di dover sottostare alla tirannia del lento 1541 troverete in questo programma una piacevole variante dai soliti programmi troppo frenetici, troppo complessi o troppo poco curati. Le numerose e dettagliatissime ambientazioni del gioco assicurano molte ore di divertimento, e potreste ritrovarvi a caricare *Weird Dreams* ancora molti mesi dopo il suo acquisto.

K-VOTO: 852

RAINBOW ISLANDS

Ocean, C 64, L18000c, L25000d, versione ST recensita su K9: K-VOTO 934

Era ora! Dopo la recensione della meravigliosa versione per ST, la Ocean ci ha fatto proprio un bello scherzo con questo gioco. Fortunatamente le pastoie legali si sono risolte, e i negozi sono stati invasi da dodicimila conversioni di questo tondissimo coin op giapponese. Senza lasciarci ammaliare dalla grafica dei 16-bit, siamo del parere che questa versione sia la più fedele a quella del coin-op originale.

Che ci crediate o no, il bambino pacioccone protagonista del gioco altri non è che uno dei dinosauri sparabolle del mitico *Bubble Bobble*, il quale dopo aver abbandonato il suo collega ha pensato bene di imbarcarsi in un'altra folle e coloratissima avventura. Lo scopo questa volta è di liberare sette isole da un'invasione di mostri, scatenati da quel cattivissimo Doh che già ci aveva angosciato in *Arkanoid* (quanti vecchi incontri! Sembra una telenovela...).

Ogni isola si sviluppa lungo quattro livelli verticali (!), ognuno dei quali contiene moltissime piattaforme ed ancor più bonus, che bisognerà raccogliere strada facendo. Il problema è che le isole sono anche popolate dai mostri suddetti, che assumono le forme più incredibili. A seconda dell'isola sulla quale ci troviamo si possono incontrare creature sepolcrali, mostri meccanici, insetti ed altri avversari, tutti cattivissimi e tutti ridicolamente tondeggianti.

Per eliminare i nemici e aiutarsi nella risalita lungo i vari livelli, il protagonista è in grado di lanciare degli arcobaleni multiuso, con i quali è possibile persino raccogliere i bonus sparsi un po' dappertutto. Tutto qui.

Vi sembra poco? Era poco anche tirare delle bolle ai nemici e farle scoppiare, eppure *Bubble Bobble* è stato un grandioso successo che molti giocano ancora oggi. Considerate che *Rainbow Islands* è molto più vario, colorato e complesso e capirete perché non è possibile restare senza questo programma.

K-VOTO: 950

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ALEX COMPUTER

MAIL SERVICE

---------- AMIGA ----------	
TV SPORT FOOTBALL	L. 5 9.000
LORD OF THE RISING S.	L. 6 9.000
POPULOUS	L. 4 5.000
MANHUNTER	L. 5 9.000
SPACE QUEST II	L. 4 7000
SPACE QUEST III	L. 6 9.000
LEISURE SUIT LARRY	L. 4 9.000
LEISURE SUIT LARRY II	L. 6 9.000
GOLD RUSH !	L. 4 9.000
KING'S QUEST 1 2 3	L. 4 9.000
BLOOD MONEY	L. 5 9.000
KICK - OFF	L. 2 9.000
PERSONAL NIGHTMARE	L. 6 9.000
UMS	L. 4 9.000
DUNGEON MASTER	L. 4 9.000
POPULOUS DATA DISK	L. 2 1.000
TEST DRIVE II THE DUEL	L. 4 2.000
TEST DRIVE II DATA DISK	L. 2 4.000
FALCON MISSION DISK	L. 4 9.000
WATERLOO	L. 5 9.000
DR. DOOM'S REVENGE	L. 2 9.000
SHADOW OF THE BEAST	L. 6 9.000
GHOULS 'N' GHOSTS	L. 1 8.000
XENON II	L. 3 9.000
F-1 MANAGER	L. 3 9.000
MANARA LE DECLIC	L. 3 9.000
MANIAC MANSION	L. 5 9.000
EXTRA TIME	L. 1 8.000
LASER SQUAD	L. 3 9.000
INDY THE G. ADVENTURE	L. 5 9.000
NINJA WARRIOR	L. 2 9.000
SWITCH BLADE	L. 1 8.000
INTERPHASE	L. 4 9.000
BORODINO	L. 2 9.000
ARMADA	L. 2 9.000
AUSTERLITZ	L. 2 9.000
STARFLIGHT	L. 3 8.000
STELLAR CRUSADE	L. 7 9.000
STAR COMMAND	L. 6 9.000
FULL METAL PLANET	L. 3 8.000
FIGHTER BOMBER	L. 5 9.000
GHOSTBUSTERS II	L. 4 9.000
THE UNTOUCHABLES	L. 2 9.000
ONSLAUGHT	L. 1 8.000
PREDATOR	L. 4 9.000
STRIDER	L. 1 8.000
DARIUS	L. 3 8.000
THE CYCLES	L. 3 8.000
SIM CITY	L. 5 9.000
FOOTBALL M. II EXP KIT	L. 2 5.000
STUNT CAR RACER	L. 5 9.000
OPER. THUNDERBOLT	L. 2 9.000
GAZZA'S SUPER SOCCER	L. 2 9.000
WEIRD DREAMS	L. 5 9.000
DOUBLE DRAGON II	L. 2 9.000
SPACE ACE	L. 9 9.000
BLUE ANGELS	TELEF.
F-29 RETALIATOR	L. 4 9.000
NORTH & SOUTH	L. 3 8.000
THE SEVEN GATES OF J.	L. 2 9.000
BATMAN THE MOVIE	L. 2 9.000
CHESSPLAYER 2150	L. 5 9.000
ROCK 'N ROLL	L. 2 9.000
---------- UTILITIES ----------	
MUSIC X	L.36 6.000
DEVPAC 2.14 (IN ITAL.)	L.12 0.000
DE LUXE PRINT II	L.15 0.000
TOTOTREK	L. 4 5.000
LOGISTIX	L.12 0.000
CAD-3D	L.14 5.000
TEXTCRAFT PLUS	L.14 5.000
X-CAD	L.7 00.000
PHOTOLAB	L.2 69.000
KINDWORDS 2.0	L. 1 09.000
MATH-AMATHON	L. 7 9.000
AMIGA TOTO	L. 6 9.000
SUPERBASE PERSONAL	L.19 0.000
SUPERBASE PROFES.	L.39 9.000
64 EMULATOR II	L.16 9.000
INTRO CAD	L.10 2000
MOVIE SETTER	L.14 9.000
C-1 TEXT NEW VERSION	L. 6 9.000
CONT. CASALINGA	L. 7 5.000
FLOW CAD	L. 6 9.000
DIGI PAINT III	L. 220.000
ABGIS SONIX 2.0	L. 140.000
SCULPT ANIMATE 4.0	L. 720.000
ABGIS VIDBOTITLER	L. 240.000
AC/BASIC	L. 295.000
TURBO SILVER	L. 237000
TEXTPRO	L. 140.000
MACROASSEMBLER	L. 199.000
GOMF ! 3.0	L. 7 5.000
TV TEXT	L. 190.000
TV SHOW	L. 190.000
PRO SCRIPT	L. 9 5.000
PRO MIDI STUDIO	L. 299.000
DE LUXE VIDEO III	L. 259.000
MIDI RECORDING S.	L. 129.000
AUDIO MASTER II	L. 190.000
SS. SOUND SAMPLER	L. 179.000

---------- ATARI ST ----------	
KICK OFF	L. 2 9.000
WILLOW	L. 4 9.000
MICROPROSE SOCCER	L. 4 9.000
DELIA VU II	L. 4 9.000
AFTER BURNER	L. 3 9.000
VICTORY ROAD	L. 3 9.000
MILLENIUM 2.2	L. 4 9.000
GUNSHIP	L. 5 9.000
INDIANA JONES	L. 2 9.000
RED HEAT (DANKO)	L. 3 9.000
RVF HONDA	L. 5 9.000
RAINBOW WARRIOR	L. 5 9.000
MAN HUNTER 2 S.F.	L.5 9.000
PAPERBOY	L.2 9.000
OIL IMPERIUM	L.2 9.000
TIGER ROAD	L.3 9.000
MOONWALKER	L. 2 9.000
SUPER WONDER BOY	L. 3 9.000
VERMINATOR	L. 4 9.000
GHOULS'N'GHOSTS	L. 2 9.000
GHOSTBUSTERS II	L. 4 9.000
RED STORM RISING	L. 4 9.000
GALAXY FORCE	L. 4 9.000
---------- MS DOS ----------	
F-19 STEALTH FIGHTER	L. 9 9.000
SENTINEL WORLDS I	L. 5 9.000
FAST BREAK	L. 3 5.000
688 ATTACK SUB	L. 7 2.000
OUT RUN	L. 2 9.500
U.M.S.	L. 4 9.000
U.M.S. SCENARIO DISK 2	L. 2 5.000
GUNSHIP	L. 6 9.000
TERNAGE QUEEN	L. 3 7000
BLACK CAULDRON	L. 4 9.000
ZAK MC.KRACKEN	L. 4 9.000
MILLENIUM 2.2	L. 4 9.000
BATTLECHESS	L. 6 9.000
GRAN SLAM BRIDGE	L. 6 9.000
CENTERFOLD SQ.	L. 3 9.000
BAAL	L. 4 9.000
MENACE	L. 4 9.000
MECHWARRIOR	L. 5 9.000
DIE HARD	L. 5 9.000
DEATHTRACK	L. 4 9.000
FIGHTER BOMBER	L. 6 9.000
F-15 STRIKE EAGLE II	L. 7 9.000
OIL IMPERIUM	L. 4 9.000
RED STORM RISING	L. 7 9.000
HARLEY DAVIDSON	L. 4 9.000
FLIGHT SIMULATOR IV	L. 129.000
FLIGHT SIM. SCENERY	L. 3 9.000
THE GAMES WINTER ED.	L. 2 9.000
FINAL FRONTIER	L. 5 9.000
NORTH & SOUTH	L. 3 8.000
DE LUXE STRIP POKER	L. 3 9.000
INDIANAPOLIS 500	L. 4 5.000
SPACE QUEST III	L. 5 9.000
POLICE QUEST II	L. 4 9.000
KING'S QUEST IV	L. 6 9.000
MAN HUNTER	L. 5 9.000
GOLD RUSH !	L. 4 9.000
F-16 FALCON AT	L. 8 9.000
BALANCE OF POWER	L. 4 8.000
HOSTAGES	L. 3 2000
DEMON'S WINTER	L. 5 9.000
BILLIARDS SIMULATOR	L. 4 0.000
KING'S OF THE BEACH	L. 6 9.000
WATERLOO	L. 5 9.000
CURSE OF THE AZURE B.	L. 6 9.000
TEST DRIVE II-THE DUEL	L. 4 2.000
TEST DRIVE II-DATA DISK	L. 2 4.000
TEST DRIVE II-MUSCLE C.	L. 2 4.000
MOTOCROSS	L. 4 9.000
MOONWALKER	L. 2 9.000
STAR TREK V	L. 4 9.000
BLUE ANGELS	L. 4 5.000
CHESSMASTER 2100	L. 4 9.000
F.1 MANAGER	L. 3 9.000
BORODINO	L. 2 9.000
FERRARI F.1	L. 4 5.000
INDIANA JONES	L. 2 9.000
MAN HUNTER II S. F.	L. 5 9.000
HEROES QUEST	L. 9 9.000
MICROPROSE SOCCER	L. 4 9.000
AFTERBURNER	L. 5 9.000
M-1 TANK PLATOON	L. 8 9.000
STEEL THUNDER	L. 4 5.000
PIENDISH PREDDIE	L. 4 5.000
GHOSTBUSTERS II	L. 4 9.000
VETTE !	L. 6 9.000
SIM CITY	L. 5 9.000
THE CYCLES	L. 3 8.000
STARGLIDER II	L. 7 9.000
LOMBARD'S RALLY	L. 5 9.000
CARRIER COMMAND	L. 7 9.000
DRAGONS OF FLAME	L. 5 9.000
DOUBLE DRAGON	L. 4 9.000
LICENCE TO KILL	L. 2 9.000
SPACE ROGUE	L. 4 9.000

---------- BIBLIOGRAFIE AMIGA ----------	
VIRUS	L. 4 0.000
AMIGA BASIC	L. 6 0.000
AMIGA TRICKS & TIPS	L. 4 5.000
VADEMECUM DEL PD.	L. 4 5.000
AMIGA PRIMI PASSI	L. 4 0.000
AMIGA TECNICHE PROGRAMM.	L. 6 2.000
AMIGA ASSEMBLER	L. 5 9.000
AMIGADOS	L. 5 9.000
AMIGA LINGUAGGIO C	L. 5 2.000
LINGUAGGIO C PER AMIGA	L. 6 0.000
AMIGA GRAFICA 3 D	L. 5 9.000
AMIGA GUIDA UTENTE	L. 5 5.000
L'AMIGA	L. 6 0.000
MANUALE DI AMIGADOS	L. 6 0.000
-- BIBLIOGRAFIA DOS --	
INSIDE OS/2	L. 7 0.000
INSIDE PC IBM	L. 6 3.000
MANUALE DEL DOS	L. 5 5.000
HARD DISK COMPANION	L. 6 0.000
LINGUAGGIO ASSEMBLY	L. 7 2.000
MS DOS II. GRANDE MAN.	L. 6 5.000
MS DOS 2 E 3	L. 5 2.000
MS DOS ADVANCED	L. 5 9.000
---------- LINGUAGGI ----------	
TURBO BASIC	L. 4 3.000
LINGUAGGIO C	L. 3 5.000
PROGRAMMARE IN C	L. 3 9.000
C LIBRARY	L. 5 2.000
COBOL PER MICROCOMP.	L. 3 5.000
ADVANCED TURBO PASCAL	L. 4 0.000
PROGRAMMARE IN PASCAL	L. 1 9.000
TURBO PASCAL IN GRAFICA	L. 2 9.000
50 PROGLIN TURBO PASCAL	L. 3 9.000
---------- GUIDE ----------	
IMPARA 1-2-3..	L. 4 5.000
LOTUS 1-2-3	L. 2 1.000
IL NUOVO 1-2-3	L. 2 9.000
LOTUS 1-2-3 GUIDA USO PR.	L. 5 0.000
USARE 1-2-3	L. 6 2000
DBASE III PLUS	L. 6 5.000
DBASE III	L. 4 2.000
INTRODUZIONE A DBASE IV	L. 2 4.000
DBASE III GUIDA ITALIANA.	L. 4 5.000
MANUALE DI WORD	L. 7 0.000
WORD STAR 5	L. 7 5.000
PAGE MAKER 3.0 GUIDA USO.	L. 5 5.000
QUATTRO GUIDA ALL'USO	L. 8 2000
AUTOCAD GUIDA ITA. USO	L. 4 0.000
AUTOCAD PROG. AVANZATA	L. 6 5.000
---- MICROPROCESSORI ----	
PROGRAMMAZIONE 68000	L. 1 8.000
ASSEMBLER PER 68000	L. 7 0.000
80386 PROGRAMMAZIONE	L. 5 5.000

DISPONIAMO INOLTRE DI MOLTI ALTRI TITOLI, ANCHE PER CONSOLE NINTENDO, SEGA ED ATARI 2600. TUTTI I PREZZI SI INTENDONO IVA INCLUSA

NEW ANTIVIRUS AMIGA ! !

V.I.P. L.69.000

VIRUS KILLER L.29.000

ORDINATE TELEFONICAMENTE IL VOSTRO SOFTWARE
OPPURE VENITE A TROVARCI NELLA NOSTRA NUOVA SEDE
IN C.so FRANCIA 333/4 DOVE TROVERETE UNA VASTA GAMMA
PRODOTTI HARDWARE & SOFTWARE

TEL. 011/7730184

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

TRICKS 'N' TACTICS

ENTRARE NELLA LEGGENDA DI DUNGEON MASTER CON TNT

La definitiva Guida a *DUNGEON MASTER*

Parte 2

OGGETTI DA TROVARE OLTRE LA PORTA TURCHESE DEL 7º LIVELLO

Porta 1 – Gem of Ages; Sceptre of Life; Illumuley
Porta 2 – Dragon Spit; un paio di Boots of Speed
Porta 3 – Crown of Nerra; Magic Box
Porta 4 – Flamebain; Bolt Blade

CHIAVI

Le chiavi più importanti da trovare per attraversare i vari livelli sono:
RA Keys – si trovano ai livelli 3, 7, 9 & 12. Aprono delle porte all'interno del livello 7.
Master Key – Si trova al livello 12; apre una porta del livello 7.
Ruby Key – La troverete al livello 11; apre una porta del livello 7.
Winged Key – Si trova al livello 7 e vi permette di accedere al livello del Drago (14).

VESTITI

C'è un gran numero di vestiti sparsi per tutti i livelli. I vostri personaggi dovrebbero essere sempre vestiti nella maniera più "coriacea" possibile. È importante che i due personaggi in testa al gruppo siano i meglio protetti.
Le armature più importanti sono:
Armour of Darc – Si trova al livello 12. Con questa venite visti più difficilmente.
Armour of Lyte – Ai livelli 19, 11, & 12. Più leggera in peso.
Flamebain – +12 to Anti-fire.

Leg Mail, Leg Plate, Mithral Aketon, Mithral Mail, Basenett, Helmet: questi oggetti si trovano lungo tutti i livelli del sotterraneo.

SCUDI

Gli scudi di protezione sono numerosi e molto importanti. Dovrebbero essere usati sempre, quando è possibile.
Buckler
Small Shield
Wooden Shield (Vengono abbandonati dagli scheletri quando li eliminate)
Large Shield
Shield of Darc
Shield of Lyte

LIVELLI DI ESPERIENZA

Mentre attraversate i livelli, acquistate esperienza nelle quattro discipline: *Wizard; Ninja; Fighter;* e *Priest.* Il vostro livello di esperienza aumenta nell'ordine seguente:
Neophyte
Novice
Apprentice
Journeyman
Craftsman
Artisan
Adept
Expert
Master
LO Master
UM Master
ON Master
EE Master
PAL Master
MON Master
ARCH Master

INCANTESIMI

PERSONAGGI DISPONIBILI ALL'INIZIO DEL GIOCO

NOME	ABILITA'	HLTH	STAM	MANA	OGGETTI
ALEX	App.NINJA Nov.WIZARD	50	57	13	Sling
AZIZI	Nov.FIGHTER App.NINJA	61	77	7	Hide Shield 2 Daggers
BORIS	Nov.NINJA App.WIZARD	35	65	28	Rabbit's Foot
CHANI	Nov.FIGHTER App.WIZARD	47	67	20	Moonstone
DAROO	App.FIGHTER Neo.WIZARD	100	65	6	
ELIJA	Nov.FIGHTER App.PRIEST	60	58	22	Magic Box
GANDO	App.NINJA Nov.WIZARD	39	63	26	2 Poison Darts
GOTHMOG	Jny.WIZARD	60	55	18	Cloak of Night
HALK	Jny.FIGHTER	90	75	0	Helmet Wooden Club
HAWK	Nov.FIGHTER App.PRIEST	70	85	10	2 Arrows
HISSA	App.FIGHTER Nov.NINJA	80	61	5	
IAIDO	App.FIGHTER Nov.PRIEST	48	65	11	Samurai Sword
LEIF	App.FIGHTER Nov.PRIEST	75	70	7	
LEYLA	Jny.NINJA	48	60	3	Rope
LINFLAS	App.FIGHTER Nov.WIZARD	65	50	12	Bow
MOPHUS	Jny.PRIEST	55	55	19	3 Foods
NABI	App.PRIEST Nov.WIZARD	55	65	15	Staff
SONJA	Jny.FIGHTER	65	70	2	Sword Choker
STAMM	Jny.FIGHTER	75	80	0	Axe
SYRA	Nov.PRIEST App.WIZARD	53	72	15	Apple
TIGGY	Nov.NINJA App.WIZARD	25	45	36	Wand
WUTSE	Nov.NINJA App.PRIEST	45	47	20	3 Throwing Stars
WUUF	App.NINJA App.PRIEST	40	50	30	Empty Flask
ZED	Nov.FIGHTER Nov.NINJA Nov.PRIEST Nov.WIZARD	60	60	10	Torch

Potenza:
LO UM ON EE PAL MON

Influenza sugli Elementi:
YA VI OH FUL DES ZO

Forma:
VEN EW KATH IR BRO GOR

Allineamento:
KU ROS DAIN NETA RA SAR

POZIONI

VI	Health
YA	Stamina
VI BRO	Cura veleno
YA BRO	Scudo magico
DES VEN	Pozione veleno
YA BRO DAIN	Wisdom
YA BRO NETA	Vitality
OH BRO ROS	Dexterity
FUL BRO KU	Strenght
ZO BRO RA	Mana

Il personaggio che intende creare queste pozioni deve avere in mano una ampolla vuota.

INCANTESIMI

FUL	Torcia magica
YAR IR	Scudo magico (su tutto il gruppo)
ZO	Apre alcune porte
DES VEN	Incantesimo velenoso
OH VEN	Nube di veleno
DES EW	Incantesimo contro le

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

	creature non materiali (Fantasmi, Triffid...)
YA BRO ROS	Impronte magiche
OH KATH RA	Lightning Bolt
FUL IR	Fireball
FUL BRO NETA	Fireshield
OH EW RA	Visione magica
OH EW SAR	Invisibilità
OH IR RA	Crea luminosità
DES IR SAR	Crea tenebre
ZO CATH RA	Crea il plasma (per liberare la *Power Gem*)

BESTIARIO DEL DUNGEON

Lungo il vostro viaggio, incontrerete molte creature differenti. Non è sempre necessario combatterle, alcune possono essere aggirate, altre rinchiuse dietro una porta o fatte semplicemente scappare.

Tutte le creature sono uniche nel loro genere, in quanto hanno ciascuna un proprio "tallone d'Achille", e rispondono in maniera differente, alcune possono essere evitate, altre sono implacabili nei loro inseguimento e nella loro ferocia. La seguente lista vi fornirà il nome e le informazioni per superare queste creature.

Mummies: I primi mostri che incontrerete. Facili da eliminare a tutti i livelli. Per combatterli, usate armi a lungo raggio. Si trovano ai livelli 2,3 e 8.

Screamers: facili da eliminare. Combatteteli sia a distanza ravvicinata che lanciando armi da lontano. A causa dei lievi danni che provocano e della lentezza dei movimenti, sono l'ideale per un po' di pratica nel combattimento corpo a corpo. Una stanza verso la fine del quarto livello li rigenera, ed è quindi un ottimo posto per accumulare un po' di esperienza. Possono anche essere mangiati. Si trovano per la prima volta al livello 2.

Blue Ogres: Queste creature usano mazze di legno e possono causare seri danni abbastanza velocemente. Relativamente semplici da eliminare, sono lenti nell'inseguimento. Primo incontro al livello 3.

Rock Monsters: sono piuttosto duri da uccidere e avvelenano quando vi colpiscono. Si muovono lentamente, e perciò ideali per un attacco mordi-e-fuggi, usano anche dei *Fireball*. Con un po' di astuzia potete farli cadere nei trabocchetti sul pavimento (utile nella *Room of the Gem*). Dal livello 3.

Ghosts: decisamente rapidi nel raggiungervi, possono passare attraverso le porte chiuse, Usate *Disrupt, Dispell, DES EW*, o la *Vorpal Blade* Li trovate a partire dal livello 4.

Pink Worms: Creature feroci che vi danneggeranno considerevolmente e vi avveleneranno. Io preferisco attaccare a distanza, magari usando *Fireball*, stando alle loro spalle e tenendo pronta più di una pozione anti-veleno. Si trovano solo al livello 4.

Giant Wasps: Queste sono sicuramente le creature più veloci che incontrerete. Non è utile attaccarle e fuggire, perché vi raggiungeranno rapidamente. Abbastanza semplici da eliminare, cercate di colpirle con i *Fireball*. Se siete forzati a un combattimento ravvicinato, preparatevi a usare delle pozioni anti-veleno.

Green Tentacle Monsters: Queste creature dallo strano aspetto sono molto lente nei movimenti e si eliminano abbastanza semplicemente. Lanciano bolle di veleno. Sono consigliati *Fireball* e attacchi a distanza. Si trovano per la prima volta al livello 5.

Flying Snakes: Veloci nel muoversi, queste creature vi infliggeranno danni molto gravi e sono anche velenose. Non molto resistenti, si raccomanda di colpirle da lontano soprattutto con *Fireball*. Dal livello 5.

Pixies: Creature molto fastidiose: non vi danneggiano, ma rubano quello che avete nella mano sinistra. Un solo Fireball o, se siete abbastanza svelti, un singolo colpo, li terranno lontani dalle vostre tasche. Una risatina appena prima che vi rubino qualcosa rivela la loro presenza. Vi potrà interessare sapere che mentre tutte le creature vi svegliano se attaccano quando dormite, i *Pixies* no.

Giant Rats: Abbastanza resistenti, queste creature attaccano spesso in coppia, danneggiandovi considerevolmente: è consigliata una tecnica di mordi-e-fuggi, usando armi da lancio, *Fireball* e *Lightning Bolts*. Dal livello 9.

Beholders: Grossi occhi tentacolati che galleggiano nell'aria. State attenti con il solito mordi-e-fuggi, perché lanciano a lunga distanza delle specie di *Lightning Bolt*. Preferisco attacchi con incantesimi e armi a lunga distanza. Meglio sapere che sono le uniche creature a poter aprire le porte chiuse.

Mini Dinosaurs: Ne incontrerete molto pochi. Benché abbastanza lenti, sopportano un sacco di colpi e lanciano delle terribili codate. Attacchi con una veloce ritirata e incantesimi come il *Fireball*, daranno i loro frutti. Si trovano dal livello 9.

Small Sorcerers: Non ce ne sono molti in giro: lanciano potentissimi incantesimi, ma si eliminano facilmente con i soliti attacchi da lontano e qualche magia. Attenzione! Quando vengono attaccati spesso si teletrasportano a corta distanza, a volte al vostro fianco, e vi colpiscono prima che ve ne rendiate conto. Una buona tattica, se spariscono, è di guardarsi immediatamente attorno.

Golden Scorpions: Molto resistenti, necessitano di un mucchio di *Fireball* e della solita tattica mordi-e-fuggi per essere tolti di mezzo. Guardatevi dalla coda velenosa; quando inseguono qualcuno (cioè voi), lo fanno molto velocemente. A partire dal livello 10.

Insubstantial Triffid: Creature non materiali, che spariscono e riappaiono come delle visioni. Quando sono tangibili, potete usare un *Fireball*, ma i vari *Dispell, Disrupt, DES EW* e la *Vorpal Blade* sono preferibili. Lanciano potenti incantesimi. Dal livello 12.

Giant Spiders: Queste schifezze, benché grosse, non creano molti problemi. Il loro morso è pericoloso, ma i soliti incantesimi e attacchi da distanza li elimineranno velocemente. È consigliabile impiegare una *morningstar* Dal livello 12.

Chaos Knights: Qui iniziano i problemi; sono piuttosto duri da eliminare. Attaccano spesso in coppia, e vi infliggeranno molti danni. I *Fireball* sono fortemente consigliati, e cercate allo stesso tempo di farli cadere nei trabocchetti. Non indossate la loro armatura, perché si dice che sia maledetta. Li incontrerete dal livello 12.

Water Elementals: Pozze d'acqua che vi seguono, impennandosi e colpendovi. Lanciate un incantesimo *Calm* con la *wand*, ed eliminatele con *Vorpal Blade, Disrupt, Dispell* o *DES EW*. Pochi soffi nell'*Horn of Fear* li faranno scappare a "gambe" levate. Attenzione! Possono seguirvi oltre le porte chiuse, passando sotto di esse. Dal livello 11.

Fire Elementals: Creature che non sono materiali e non possono muoversi. Usate più volte i soliti *DES EW, Dispell, Disrupt* o la *Vorpal Blade*. Alcune si rigenerano dopo un po'. Si cominciano a incontrare nel livello 13.

Stone Golem: Ne esistono solo 5, tutti al livello 11, a guardia alla *Tomb of Firestaff*. Decisamente duri da distruggere, sopportano molti *Fireball* prima di crepare. Lasciano una mazza così pesante da rivelarsi inutile.

Devils: Si trovano solo al livello 13, come guardie del corpo di *Lord Chaos*. Lanciano potentissimi *Fireball* e il combattimento corpo a corpo non è consigliabile. Lanciate anche voi *Fireball* da una certa distanza.

Dragon: La sua velocità è nella media, ma è unico per la sua ferocia. Basta uno solo dei suoi *Fireball* per togliervi di mezzo. Inseguitelo attorno alla colonna del quattordicesimo livello, attaccandolo alla coda con molti colpi e tanti incantesimi.

Lord Chaos: Ecce Homo! Tutti gli attacchi convenzionali sono inutili. Dovete prima racchiuderlo in una *FLUX CAGE* e sopprimerlo con il *Firestaff*. Può essere necessario ripetere l'attacco più volte, perché ha la pessima abitudine di teletrasportarsi lanciando potentissimi incantesimi.

False Grey Lord: Lo incontrerete se raccogliete il *Firestaff* e tentate di lasciare il sotterraneo. Non vi piacerà quello che è capace di fare!

ALCUNI CONSIGLI SU COME SALVARE LA PELLE NEI COMBATTIMENTI

Nella maggior parte dei casi è sconsigliato il combattimento corpo a corpo, preferendo invece la tattica dello spara-e-fuggi, dato che molte creature vi permettono di colpire per primi.

È molto utile intrappolare le creature sotto porte e cancelli in quanto li danneggiate mentre li colpite.

Le *Magic Freeze Box* e lo *Eye of Time* sono piuttosto utili quando dovete scappare velocemente, o, meglio, mentre una creatura è sotto una porta. Sono molto efficienti contro le creature più resistenti (come *Knights, Scorpions, Spiders, Stone Golem*, ecc.).

È utilissimo far cadere delle creature nei trabocchetti. Non sempre muoiono e potrebbero tornare attraverso dei teletrasportatori, riapparendo al momento sbagliato nel posto sbagliato. Tentate di indebolirle prima di farle cadere.

Cercate di avere nella mano sinistra) una pozione *VI*, per curarvi rapidamente quando combattete con bestie velenose.

Attenzione a non ritirarvi in cunicoli ciechi. Piuttosto, è meglio cadere in un trabocchetto che combattere in condizioni sfavorevoli, perché vi consente di recuperare le energie.

È consigliabile salvare frequentemente, specialmente dopo un grande scontro o dopo aver risolto un problema difficile, permettendovi di non dover rifare tutto se venite eliminate.

OK è tutto per questo mese. Nel prossimo numero, vi forniremo di una guida per i primi otto livelli.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

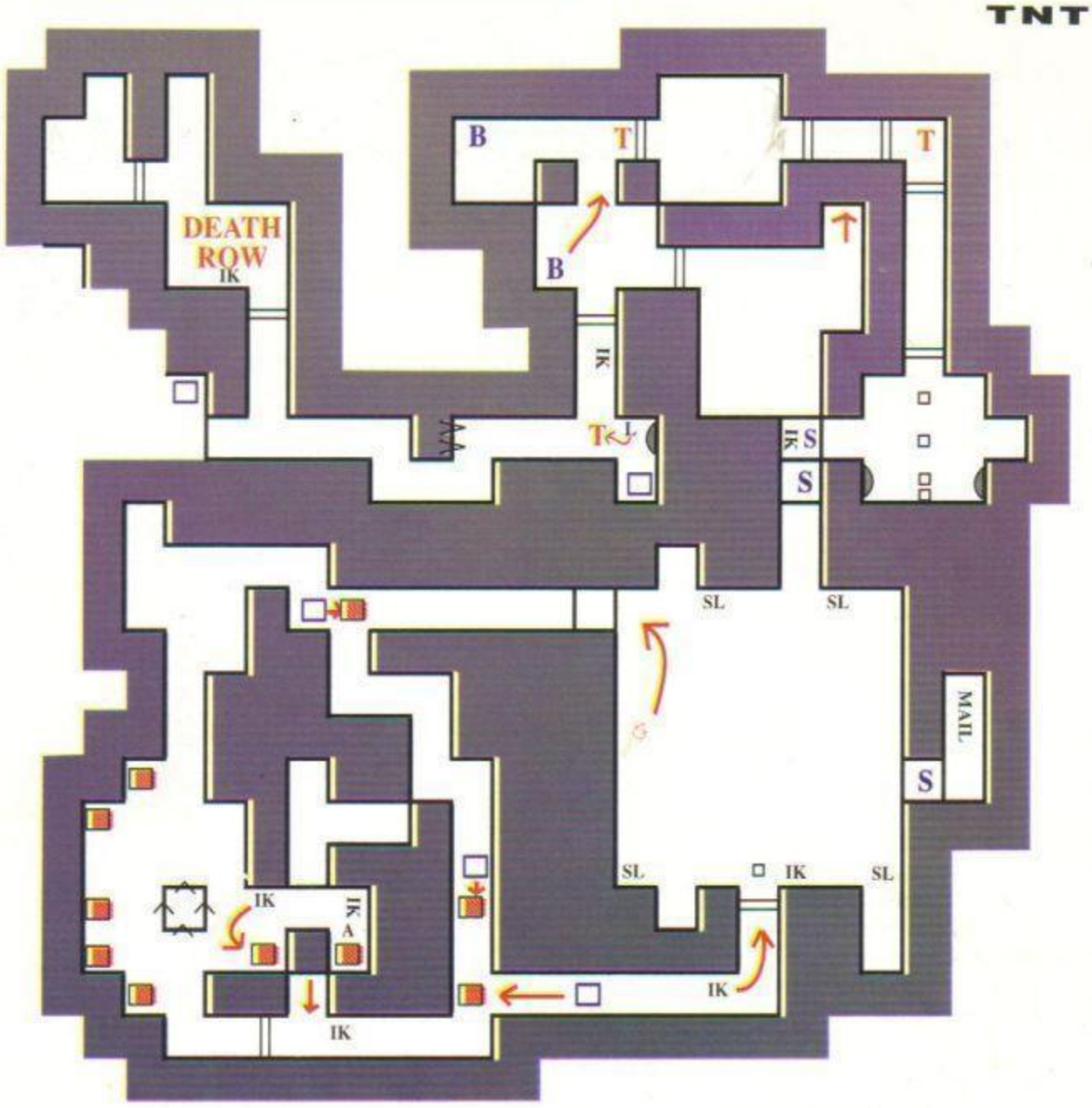
http://www.oldgamesitalia.net/

UN CHAOS NON TANTO CAOTICO!

Ci credereste? Non abbiamo ancora finito la guida per *Dungeon Master*, che siamo già pronti per il seguito!
Dunque, eccovi la mappa del primo livello di *Chaos Strikes Back*, con relativa legenda. Datevi da fare!

LEGENDA

L = Leva
T = Teletrasportatore
B = Pulsante
SI = Fessura
= Piattaforma
= Trabocchetto
A = Alcova
F = Fontana



Multimedia
office automation
Viale Traiano, 97/a - 00054 Fiumicino (Roma)
Tel. / Fax : 6520258

FINALMENTE !!!
DISTRIBUTORE ESCLUSIVO GVP
ITALIA CENTRO-SUD

GVP
HARD CARD SCSI
da 30 a 102 Mb
Accesso da 40 a 11 ms
da 2 a 4 Mb Fast RAM

68030 POWER
incrementa di 10 volte
la velocità del tuo A2000
- 68030 16 o 25 MHz
- 68882 16 o 25 MHz
- 4 Mb o 8 Mb Fast Ram 32 bit

INOLTRE
Tutta la gamma supporti magnetici
SONY
PREZZI FAVOLOSI !!!
TUTTI I PRODOTTI GODONO DELLA NOSTRA SPECIALE GARANZIA DI 12 MESI

OFFERTA !!! x AMIGHISTI
DRIVE 3,5 ESTERNO L. 199.000
(DISCONECT, PASSANTE, ANTICLIC)
DRIVE 3,5 INTERNO L. 169.000
DRIVE 5,25 ESTERNO L. 329.000
(AMIGA + MS DOS

AT 12 MHz O wait state (16 MHz)
TASTIERA ESTESA - ALIM. 200 WATT
S12K DRIVE 1,2 Mb
HARD DISK 20 Mb + CONTROLLER
PORTA PARALLELA
SCHEDA GRAFICA MGA
L. 1.890.000

NOVITÁ
SCANLOCK
SUPER - VHS
GENLOCK

TUTTI I PREZZI SI INTENDONO IVA INCLUSA
Si servono Rivenditori - Si cercano Distributori Regionali

* TUTTI I MARCHI SONO REGISTRATI DAI LEGITTIMI PROPRIETARI

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

LA SIERRA CONTINUA...

Piano, piano, con un po' di pazienza, la redazione di K vuole riuscire a proporvi TUTTE le soluzioni Sierra possibili. Un proposito del tutto interessato, visto che vorremmo alleggerire un po' la pressione sulle nostre linee telefoniche. ***a cura di Paolo Paglianti e Alessandro Pecci***

LEISURE SUIT LARRY II

Abbiamo preferito scrivere la soluzione senza darvi i comandi in inglese (tranne quando era strettamente necessario), in modo da farvi gustare un po' di più l'avventura; inoltre, seguendo la soluzione passo per passo, rischiate di perdervi le numerosissime battute e gag di Larry: provate a avvicinarvi a Mama sulla nave, o ai santoni all'aeroporto, o ancora a attraversare (naturalmente dopo aver salvato la vostra posizione...) la porta oltre il capitano della S.S. Love Tub!

LOS ANGELES

Entrate nel garage e prendete il dollaro, poi andate al **Quicky Mart**: comprate il biglietto, inserendo le cifre a caso. Raggiungete gli studi televisivi: mostrando il biglietto alla ragazza della reception, vi dirà i numeri vincenti, e voi dovrete solo ripeterglieli!

Ora andate nella sala verde, sedetevi, aspettate il presentatore e, appena se ne va, digitate STAND UP e seguitelo.

Durante il gioco delle coppie, rispondete alle domande quello che volete, poiché vincerete comunque. Dopo aver vinto ritornate nella sala, dove vi consegneranno il biglietto per la crociera, e risedetevi.

Poco più tardi vi inviteranno ad un altro quiz: appena vi chiamano, andate alla porta di destra.

Dopo aver vinto ben un milione di dollari, andate alla boutique **Molto Lira** e, presi i boxer (SWIMSUIT) in fondo al negozio, pagateli alla cassa.

Ora andate al **Swab Drug** e, vicino allo scaffale di sinistra, prendete la crema abbronzante (SUNSCREEN) e pagatela.

Ritornate al **Quicky Mart**, comprate la soda prendendo il bicchierone dal dispenser.

Andate a casa, cercate DUE VOLTE nella spazzatura (SEARCH TRASH) e prendete il passaporto; ora andate dal barbiere e sedetevi.

Entrate nel negozio di strumenti musicali e parlate con la donna. Questa, scambiandovi per un altro, vi consegnerà un microfilm, contenuto in un **Onk Lunk**. Da adesso in poi, incontrerete un sacco di strana gente, molti dei quali sono spie! (come il vagabondo, che va ignorato).

S.S. LOVE TUB

Al porto, mostrate il passaporto al marinaio e salite sulla nave. Sopportate stoicamente la sequenza animata, poi andate alla vostra cabina, che si trova a destra.

Prendete la frutta, quindi entrate nella stanza comunicante, senza avvicinarvi troppo alla donna.

Andate nella vostra cabina, dove dovete cambiare vestito (CHANGE SUIT).

Ritornate nella stanza di prima (non dovrebbe esserci più la donna) e prendete il set da cucito (SEWING KIT) nell'armadio.

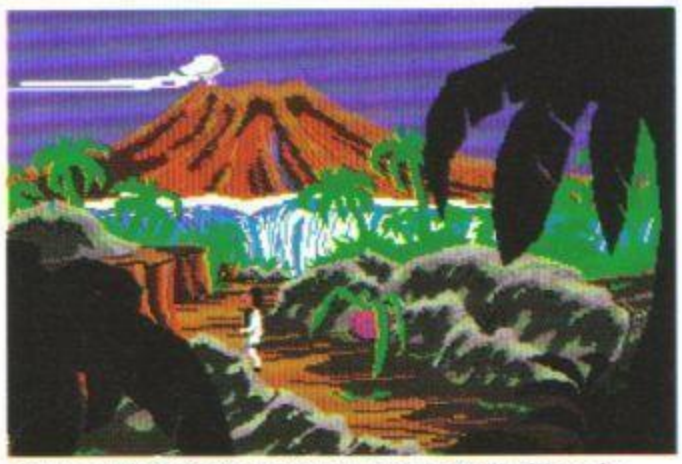
Ora andate alla piscina (si trova all'estrema destra), avvicinatevi alla sdraio, usate la crema abbronzante e sedetevi; arriverà una biondona (altra spia), che non dovrete seguire: tuffatevi nella piscina (DIVE IN WATER), nuotate fino al fondo e prendete il bikini (BIKINI TOP): uscite dalla piscina (GET OUT POOL) e usate nuovamente la crema. Tornate nella vostra cabina, cambiatevi, andate dal barbiere, sedetevi e prendete la parrucca. Dopo, spostatevi al bar e prendete la tartina di spinaci (DIP).

Andate nella sala comandi ed abbassate le leve (SWITCH) senza farvi vedere dal capitano; andate vicino alla scialuppa di salvataggio e saltateci dentro. Una volta all'interno, indossate la parrucca e usate la crema abbronzante.

L'ISOLA

Al decimo giorno approderete a terra; andate nella giungla (in basso). Dopo qualche minuto arriverete al ristorante; parlate con il **maitre** e sedetevi, ma quando verrete serviti non toccate il cibo: dirigetevi invece al tavolo in basso a sinistra da cui potrete prendere il coltello.

Uscite dal ristorante e, dopo la giungla, Larry si troverà in una **suite**; prendete nel bagno il sapone e dal comodino i fiammiferi. Uscite, e girovagando nella giungla, raccogliete i fiori rosa. Arriverete dal barbiere; sedetevi, e tornate sulla spiaggia: a sinistra troverete il BIKINI BOTTOM sopra una roccia.



Larry nella foresta dopo aver visitato il villaggio.

Tornate alla **suite** passando per la giungla, andate a destra in alto, sparendo dietro l'angolo: potrete così indossare il bikini al riparo da occhi indiscreti (WEAR BIKINI). A questo punto mettete il sapone nel bikini (PUT SOAP IN BIKINI) e uscite. Visitate il barbiere dove, una volta seduti, verrete sadicamente depilati.

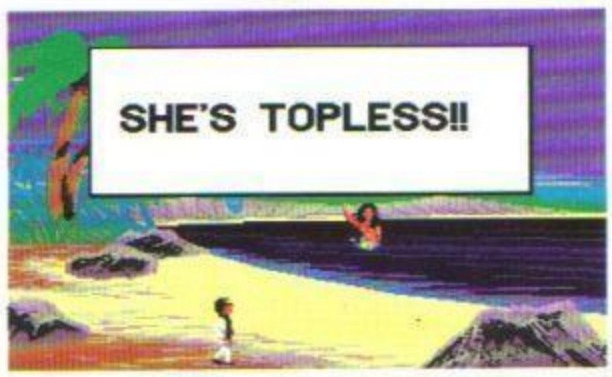
Uscite; tornati sulla spiaggia, andate due volte a destra e superate il precipizio; subito dopo cambiatevi di nuovo i vestiti. All'aeroporto date i fiori ai santoni, senza avvicinarvi troppo!

Andate a destra, sedetevi per l'ennesima volta dal barbiere, o meglio dalla "barbiera" (la riconoscete?), uscite e andate a sinistra due volte. Mostrate il passaporto all'uomo, superate il cancello, ed una volta arrivati vicino al nastro trasportatore prendete le valigie, finché non troverete quella "giusta", contenente la bomba.

Godetevi la sequenza animata poi, dopo lo scoppio, comprate un biglietto. Fatto ciò, andate sempre a destra, fino al bar. Qui ordinate del cibo e rovistateci dentro (SEARCH FOOD). Troverete quindi una spilla (PIN). Prendetela, dirigetevi verso il distributore a sinistra, e usatelo. Preso il paracadute, salite le scale; raccogliete uno dei volantini che si trovano sul tavolo (TAKE PAMPHLET) e mostrate il biglietto all'uomo.

SULL'AEREO

Salite sull'aereo. Una volta decollato, date il volantino all'uomo, prendete il sacchetto (BAG); alzatevi; andate a destra fino all'uscita di sicurezza. Qui indossate il paracadute, aprite il lucchetto (OPEN PADLOCK WITH PIN), aprite la porta e, mentre cadete, aprite il paracadute.



Che incontri sulla spiaggia...

GIUNGLA - VILLAGGIO INDIGENO

Rimarrete appesi ad un albero: tagliate la corda con il coltello. A terra troverete un bastone (STICK), che dovete raccogliere, senza avvicinarvi all'albero. Strisciate per evitare le api (CRAWL). Andate in basso e quando siete sotto l'albero e liberatevi del serpente con il ramo.

Camminando sul sentiero andate a destra fino al fiume, ma non entrate in acqua (piranha): ora avvicinatevi alla prima liana (dovete trovare la posizione giusta) e prendetela ; saltate di liana in liana con lo stesso comando; saltato il "fosso" salite sulla liana più bassa e godetevi la scena animata.

Al termine dell'intermezzo, il capo vi condurrà al dirupo. Appena se ne va, ritornate alla spiaggia e prendete della sabbia, andate vicino al focolare del villaggio, dove raccoglierete della cenere (GET ASHES).

Tornate al dirupo e tirate la liana (THROW VINE). Avvicinatevi al ghiaccio, sul quale getterete la sabbia (THROW SAND ON ICE). Salite; arrivati sul vulcano, aprite il tonico (REJUVENATOR), avvicinatevi alla fessura e costruite una bella bomba digitando: 'PUT BAG AROUND REJUVENATOR' (se Larry non esegue uno di questi comandi, vuol dire che siete nella posizione sbagliata e vi dovete spostare un poco), LIGHT BAG WITH MATCHES, DROP REJUVENATOR INTO FISSURE. Ora dovete solo entrare nell'ascensore. Avete finito *Larry II* (con un punteggio intorno ai 490 punti) e siete pronti per *Larry III*!

■ **Matteo Monti (Forlì), Oliver Rossi (TO), Fausto Cantamessa (Cervasca - CN), Lucio Broccolato (MN) e Fabio Raveto (Rho - MI)**

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

SPACE QUEST III

CONSIGLI:

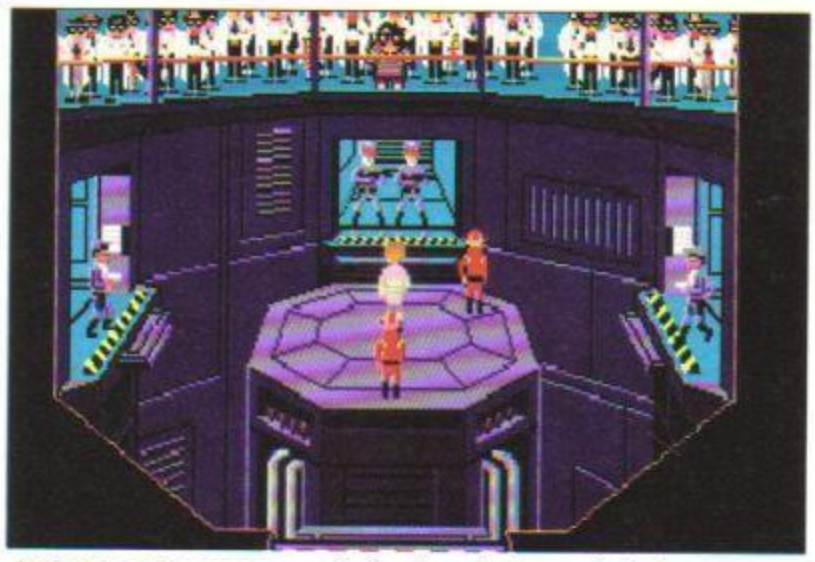
Non appena siete scesi dal vostro **escape pod** (con il quale siete fuggiti dalla base di Vohaul nell'episodio precedente) andate a sud e poi ad est. Salite sul montacarichi e quando vi trovate sul nastro trasportatore digitate 'STAND' e 'JUMP'. Andate tre volte ad ovest e salite sul carrello (ENTER); muovetevi per quattro schermi consecutivi verso est e fermatevi prima della curva. Premete il pulsante (PUSH CLAW) in modo da raccogliere il '**warp motivator**', spostatevi dietro la pila atomica e ripremete il pulsante. In questo modo posizionerete il motore ausiliare proprio dentro il vano dell'astronave con la quale riguadagnerete la libertà.

Muovetevi ad ovest fino a ritornare nel punto in cui siete saliti sul carrello (in prossimità della piattaforma); digitate 'LEAVE' e fate coraggiosamente precipitare Roger nell'apertura ai suoi piedi. Spostatevi all'estremità sinistra dello schermo; qui digitate 'LOOK' e scoprite un buco che contiene un '**reactor**'. Prendetelo e salite la scala (CLIMB LADDER) sulla destra. Andate a nord e poi a est; entrate nel tunnel e prendete l'unico filo elettrico decente (TAKE WIRE). Mentre vi recate ad est un maledetto topaccio vi priverà dei due preziosi oggetti (@##**@*#!!!). Non prendetevela con il vostro povero computer, bensì ritornate sui vostri passi e ritrovateli nel buco dove avevate scoperto il reattore.

Prima di accedere di nuovo al tunnel prendete la scala (TAKE LADDER). Proseguite verso est ed entrate (CLIMB) nell'occhio del robot. Avvicinatevi all'astronave e depositate la scala (DROP LADDER); digitando 'CLIMB' e 'OPEN HATCH' (occhio a non scivolare!!!) vi ritrovate nell'interno della nave spaziale. Ora scrivete: 'INSERT REACTOR', 'USE WIRE', 'SIT' e 'SCREEN' (uff!). Premete in sequenza: 1 - 7 - 3 - 8 - F ed apritevi un varco premendo la barra spaziatrice.

Ridigitate 'SCREEN', premete 2 e selezionate il pianeta **Phleebut** premendo il tasto 1. Tracciate il percorso per mezzo del tasto 2. Il tasto 5 vi permette infine di proiettarvi a velocità-luce verso la vostra meta. Non badate (per il momento) al **terminator** che vi insegue ed atterrate su Phleebut (tasto 3). Digitate 'STAND' ed 'EXIT' e dirigetevi per due schermate ad est e poi due volte a nord. Godetevi la scena dei simpatici alieni ballonzolanti ed entrate nel bazaar. Qui vendete per 425 buckazoids (rifiutando le prime due offerte) la gemma che possedete fin dall'inizio dell'avventura (SHOW GEM). Ora comperate tutto ciò che il buffo venditore vi offre.

Usciti dal negozio ascoltate attentamente ciò che ha da dirvi il terminator. NON dirigetevi però verso la vostra astronave; senza perdere un solo istante (potrebbe esservi fatale) andate a ovest e poi entrate nel piede dove trovate un ascensore. Digitando 'PUSH UP' salite al piano superiore. Raggiungete il gancio più basso ed attendete che l'odioso droide si trovi proprio davanti agli ingranaggi in movimento. Fulminei digitate 'GET HOOK' e godetevi lo spettacolo (ora tocca a voi ridere...). Frugate tra i rottami ed impossessatevi della cintura (GET BELT); aspettate che il negoziante salga a prendervi e ritornate alla vostra astronave.



Ahi, ora capisco cosa vuol dire "usa la forza, Luke"

Qui prendete il volo verso il '**Monolith Burger**' seguendo le procedure già descritte. Appena arrivate andate ad ovest e avvicinatevi al commesso. Osservate il menu (LOOK MENU) e comperate quello che volete (attenti al colesterolo!!), ma non dimenticatevi il numero 7 della lista (il '**Monolith fun meal**'). Pagate il conto (PAY) e sedetevi all'unico tavolo libero. Divorate tutto il ben di Dio che avete acquistato eccetto l'anello decodificatore (RING), che trovate nel vostro pranzo. Da buoni videogame-dipendenti inserite una moneta nel coin-op sulla sinistra del locale (acc! Com'è difficile!). Dopo un certo numero di atterraggi riusciti del pollo appare un messaggio che dovrete decodificare con l'anello (USE RING). Per i più pigri anticipiamo che si tratta di una richiesta di soccorso dei programmatori.

Ora tornate sulla vostra astronave e fate un bel salto spaziale fino a **Ortega**. Qui la temperatura è più o meno come a Ngorongoro perciò, una volta atterrati, digitate: 'STAND' - 'WEAR THERMOWEAVE' - 'EXIT'. Sul suolo di Ortega, stando molto attenti agli insidiosi crepacci, camminate a sud, ovest, sud e ancora sud. Fermatevi non appena entrate nella nuova locazione ed aspettate che i due tecnici se ne vadano. Ora andate vicino al telescopio e guardate attraverso il mirino (LOOK INTO TELESCOPE); poi prendete l'asta dell'anemometro e un detonatore nel contenitore a fianco. Spostatevi ad est, est, nord, nord, giù dalla scala, est.

Salite sulla scaletta e avvicinatevi all'orlo; ora lasciate il detonatore e...BOOOM!!! In questo modo avete distrutto il generatore del campo di forza che rendeva inaccessibile la luna di **Pestulon**. Tornando alla nave spaziale vi accorgete che l'esplosione ha creato una fessura nella roccia. Non vi resta che imitare Bubka e digitare 'USE POLE' per cimentarvi in uno splendido salto con l'asta.

Viaggiate a velocità della luce verso la luna e, una volta atterrati, dirigetevi in una qualsiasi direzione. Ora vedete l'ingresso della Scumsoft (una divisione della Tiertex?), dove sono tenuti prigionieri i due programmatori. Indossate la cintura (WEAR BELT), accendetela e dirigetevi **rapidamente** verso l'entrata sorvegliata dalle due guardie. Premete il bottone alla sinistra dell'ascensore e vi ritroverete in un corridoio circolare; andate avanti finché non raggiungete il ripostiglio (prima porta sulla sinistra). Entrateci, raccogliete i '**coveralls**' (che includono un vaporizzatore di spazzatura) ed uscite. Ora siete diventati un perfetto spazzino (per tutti i giocatori di *SQII*: non vi ricorda qualcosa?) e, naturalmente, il vostro lavoro è quello di eliminare tutta la cartaccia contenuta nei cestini degli uffici (andate indietro ed entrate nella prima porta a destra). Per fare ciò dovete digitare 'VAPORIZE' ogni volta che trovate un cestino sulla la vostra strada; se non lo farete i pirati si accorgeranno che siete un nemico e...beh, scopritelo da voi!

Partendo dalla schermata iniziale degli uffici recatevi nel corridoio più in alto che conduce a sinistra, poi in quello sempre in alto che porta a destra; cercate di raggiungere la parte alta dello schermo (sempre ripulendo **tutti** i cestini). Potete così vedere la redazione di Kappa al lavoro ed il suo capo. Uscite in alto a destra dello schermo e (dopo avere tristemente osservato la vostra astronave rubata dai pirati) ritornate nell'ufficio del boss, che se ne è andato, lasciando incustodita una preziosissima '**keycard**'. Prendetela e tornate nella locazione iniziale degli uffici; questa volta entrate nel corridoio più in basso dei due che conducono a sinistra. Vedete il quadro sulla parete in basso? Sarebbe molto utile per entrare nella porta con il sistema di sicurezza (nel corridoio circolare) ma c'è un problema: non potete prendere il quadro e uscire impuniti. Perciò andate vicino al quadro e digitate 'TAKE PICTURE'; poi avvicinatevi alla macchina sull'armadietto (una fotocopiatrice a colori!!!) e fate una copia del quadro (MAKE COPY).

Non dimenticatevi di rimettere tutto a posto (PUT PICTURE): ora potete tornare al corridoio circolare e andare vicino alla porta con il sistema di riconoscimento. Inserite la keycard e mostrate la copia. Ora entrate nella porta e... avete trovato i programmatori!! Raggiungeteli, premete il bottone e liberateli (VAPORIZE). Tutti voi starete pensando 'ma allora ho vinto?'... NO! Perché vi catturano subito e vi sbattono in un'arena a combattere contro il capo usando un robot. Seguite attentamente le istruzioni e vi accorgerete che vincere non è poi così difficile.

Dopo di ciò la fuga da Pestulon è automatica e vi trovate presto inseguiti da un'orda di navi dei pirati. Selezionate la velocità di attacco e attivate lo schermo delle armi. Imparate il metodo di combattimento con il tasto 'help' e usate molto i deflettori: quando il radar dice 'in rear' attivate quelli posteriori, quando dice 'in front' quelli anteriori (alla 'Guerre Stellari'). Consiglio a tutti i possessori di mouse di utilizzarlo in questa fase perché facilita il combattimento.

Distrutte 4 navi nemiche le altre si ritireranno e avrete vinto la battaglia... Gustatevi la scena finale se non avete impegni urgenti (è lunghissima...) e arrivederci alla prossima.

■ **Roberto Camisana (Melzo - MI), Luca Pirantozzi (Terni), Oliver Rossi (TO)**

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

COMPUMAIL®

GRUPPO NEWEL MI

20020 ARESE (MI) - Via Matteotti, 21

COMPUTERS - ELECTRONIC NEWS

APRILE,
TEMPO DI SCHERZI E PESCI;
I NOSTRI PERO'
SONO PREZZI SERI
SIA A MARZO,
SIA IN APRILE,
MAGGIO, GIUGNO ...

AMIGA 500

1.3 Commodore Italia
+ espansione 512K
Compatibile 100% Lit. 859.000

AMIGA 2000

Tastiera, V 1.3.6.0.2
Commodore Italia Lit. 1.635.000
(inviare Lit. 700.000 per spedizione)

DRIVE ESTERNO

Per Amiga 500
meccanica alta qualità
con passante e sconnettore,
confezione SLIM Lit. 169.000

DRIVE INTERNO

Per Amiga 2000 compatibile Lit. 159.000

ESPANSIONE DI MEMORIA 2Mb

Espandibile per Amiga 2000
fino a 8Mb Lit. 690.000

ESPANSIONE DI MEMORIA 512K

Amiga 500 Lit. 136.000

PAL GENLOK

Semiprofessionale
con Fader V.02
per Amiga 1000 - 2000 - 500 Lit. 370.000

HARD DISK AUTOBOOTING

Per Amiga 2000
GVP FFS DMA 28/11 MLS
espandibile a 2Mb RAM
sulla stessa scheda
46 Mb Lit. 1.300.000

AMIGA

Interfaccia SCSI per Amiga 2000
Controller HD + 2 Mb RAM
OK Lit. 500.000
2Mb Lit. 790.000
4Mb Lit. 1.400.000
8Mb Lit. 1.700.000

AMIGA

INTERFACCIA MIDI

IN/OUT TROUGH - (2 OUT) Lit. 69.000

PROSOUND GOLD DIGITIZER

Stereo Lit. 150.000

DUPLICATORE UNIVERSALE AMIGA

"anche formati diversi 80 tracce"
Syncro Express II Lit. 89.000

68030 GVP + 6882 25/28 MHz

Lit. 1.300.000
+ 4Mb RAM 32 bit Li. 2.690.000

FRAMER DIGITALIZZATORE

In tempo reale a colori, con
software e manuali in italiano,
possibilità di fare successioni
di immagini in movimento
(formato IFF) Lit. 999.000

MINIGEN

Genlock Semipro
con software dimostrativo
in italiano Lit. 299.000

AMIGA SCANNER MANUALE

GS 400 (400 dpi)
16 toni di grigio Lit. 500.000

AMIGA FAX

Radioamatoriale - Fax via radio
+ softaware in italiano Lit. 150.000

VIDEON II

Digitalizzatore a colori senza
ausilio di filtri PAL/Overscan
da telecamera o VCR Lit. 490.000

INTERFACCIA MIDI

IN/OUT TROUGH - (2 OUT) Lit. 69.000

VIDEOMASTER AMIGA (NOVITÀ)

Digitalizzatore in tempo reale
a colori + Genlok broadcasting
+ Splitter Lit. 1.600.000

HARD DISK SCSI

Meccanica aggiuntiva
20Mb Seagate 28/11 Mls Lit. 600.000
40Mb Seagate 28/11 Mls Lit. 800.000
80Mb Seagate 28/11 Mls Lit. 1.300.000
100Mb Seagate 28/11 Mls Lit. 1.500.000

COMMODORE 64

CARTUCCIA INCREDIBILE MK6

Per sproteggere solo Lit. 86.000

VIDEODIGITAL

Digitirer Color con software
italiano e manuale d'uso.
Fermo immagine Lit. 69.000

RS232

Interfaccia standard
Modem e comunicazione Lit. 50.000

DIGITIZER

Campionatore vocale hardware
con microfono, completo di
manuali e software in italiano Lit. 119.000

INTERFACCIA CENTRONIC GRAFICA

Per collegare stampanti PC
al C64 e/o C128 con cavi
e manuale in italiano Lit. 118.000

CARTUCCIA CAM

Per usare il CPM con il tuo C64
completa di Cartrige, Software
e manuali in italiano Lit. 59.000

CORSO DI BASIC

C64 Lit. 39.000
Simon Basic per C64 Lit. 29.000
Macroassembler per C64 Lit. 29.000

MODEM PER TUTTI I COMPUTER

300/1200 Baud esterno Ayes Lit. 200.000
300/1200 Videotel est. Ayes Lit. 250.000
300/1200/2400 Esterno Ayes Lit. 300.000
300/1200/2400 Videotel Lit. 450.000

HARD CARD

Hard Disk MS/DOS
(anche Amiga 2000 + Janus)
20 Mb Seagate 28 Mls Lit. 500.000
32 Mb Seagate 28 Mls Lit. 600.000
40 Mb Seagate 28 Mls Lit. 700.000

DISK DRIVE ESTERNI PER PC

3,5" - 720 K Lit. 290.000
3,5" - 1,44 Mb Lit. 320.000
5,25" - 360 K Lit. 290.000

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

VENDITA PER CORRISPONDENZA SU RETE NAZIONALE

Computer e Accessori • Hardware e Software • Installazioni • Riparazioni
Anche ingrosso (Prezzi scontati) Club • Scuole • Rivenditori

ITALIA PRIVATI Tramite Servizio Postale Contrassegno o Corriere

ITALIA DITTE Tramite Poste c.s. o Corriere Sconti quantità Contassegno

MILANO E DINTORNI Consegne a domicilio - Motorini, Taxi Transport, Corriere

COME ORDINARE Per lettera o cartolina - Telefono (02) 3270226
Fax (02) 33000035 (specificare per Compumail)

Gran parte dei prodotti Compumail sono acquistabili dal pubblico presso **NEWEL** srl - Via Mac Mahon, 75 (chiuso il lunedì)
Tel. (02) 323492/33000036/3270226 - Fax (02) 33000035

E' SEMPRE VALIDA LA CLAUSOLA
SODDISFATTI O RIMBORSATI
7 GIORNI DI PROVA
GARANZIA 12 MESI INTEGRALE SCRITTA

RIVENDITORI - CLUB - GROSSISTI INTERESSATI A CONTATTARCI DI PERSONA SI RICEVONO IL LUNEDI' MATTINA O DALLE 21 IN POI PREVIO APPUNTAMENTO

INTERFACCIA

Per usare stampanti Commodore con PC, completo Lit. 59.000

CAVI

Cavo Centronic PC 2MT	Lit. 10.000
Cavo Seriale M.F.	Lit. 20.000
Cavo Seriale M.M.	Lit. 20.000
Cavo Seriale F.F.	Lit. 20.000
Cavo Seriale speciale per dati, consigliato FT	Lit. 39.000

DISCHETTI BULK 3,5"

Doppia faccia a doppia densità
Bulk Certified minimo 20 pz.
IVA compresa cad. Lit. 1.090

SERVIZIO DIGITALIZZAZIONE E STAMPA IMMAGINI CON AMIGA

PC

HARD DISK

Esterno per portatili Amstrad (formattato), cabine+cavi e manuali compresi 32 Mb Lit. 900.000

AT 286 - 16 MHz

1Mb RAM - tastiera estesa
5.25", 3.5" (a scelta)
HD 20Mb 28Mls
RS232 + Parallela e Clock,
DOS e manuali Lit. 1.900.000

AT 286 - 16 MHz

Come sopra con EGA	Lit. 2.200.000
Come sopra con VGA 8Bit	Lit. 2.400.000
Come sopra con VGA 16Bit	Lit. 2.600.000

DIGITALIZZATORE

In tempo reale, 16 tonalità di grigio, da telecamera a Videorecorder compatibile CGA - EGA - VGA Lit. 249.000

JOYSTIC

Potenziometrico + Scheda joystic per 2 giocatori a sole Lit. 49.900

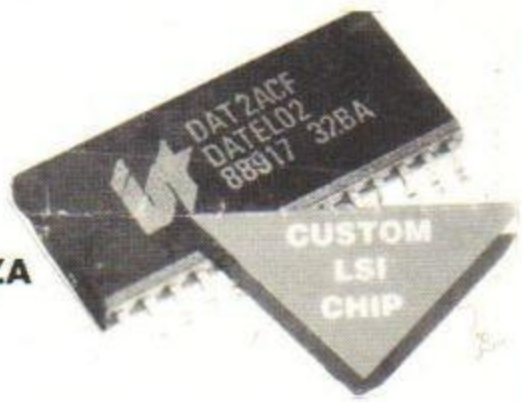
COPROCESSORI MATEMATICI

8087 - 8MHz	Lit. 299.000
80287 - 10MHz	Lit. 490.000
80287 - 12MHz	Lit. 530.000
80387 - 16MHz	Lit. 700.000
80387 - 25MHz	Lit. 990.000

RAM

4116 - 41526 - 4164
44464 - 44C256 Lit. 411.000
STOCK Richiedere quotazioni

SERVE SOLO
PER COPIE DI SICUREZZA
AD USO PERSONALE



VERSIONE II

SYNCRO EXPERT

Se hai l'Amiga, e un secondo drive questo prodotto non puoi assolutamente perderlo. Qualsiasi programma originale e non, potrai finalmente duplicarlo per le tue copie di sicurezza. Copia qualsiasi formato anche MS/DOS 3.5", MAC, ATARI, ecc., su dischi 3.5" fino a 80 tracce 2 facciate. Semplicissimo da usare, non necessita di alcuna conoscenza.
La sua forza è un chip custom LSI che si sovrappone al microprocessore copiando qualsiasi disco.

Lit. 89.900 il solo copiatore hardware. Lit. 269.000 il copiatore più un secondo drive con sconnettore slim meccanica Citizen

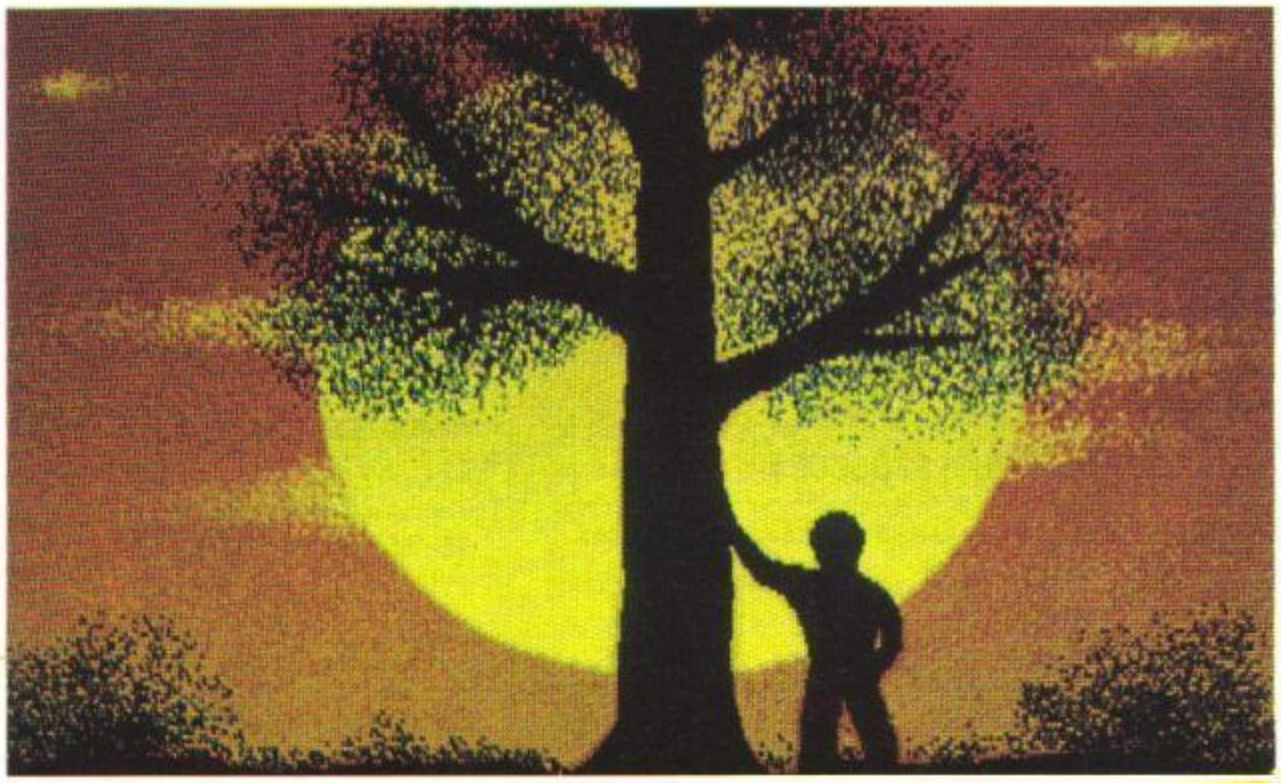
http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

GALLERIA D'ARTE

LE IMMAGINI DEI LETTORI DI K

a cura di Vito Ripa



Di Davide Camattari ho scelto questa immagine particolarmente suggestiva. La scelta, devo dire, è stata veramente lunga. Davide ci ha mandato ben 26 disegni e tutti sullo stesso dischetto. Incredibile! Scherzi a parte, Davide deve essere veramente appassionato e la costanza e il piacere di disegnare col computer lo portano, sena dubbio, a dei risultati soddisfacenti. L'imagine, malgrado la semplicità del soggetto, è veramente efficace e il controluce riesce a restituire il volume ai "personaggi", disegnati viceversa, piatti e senza colore.

(CAMATTARI DAVIDE Ariano - Fe)

Luca Di Giorgi ci propone questo "Batman-Logo", realizzato con Amiga usando il *Deluxe Paint 2* in High-Res con 16 colori. Dopo il successo sul grande schermo, Batman arriva anche in "galleria", ma non è stato scelto per la sua popolarità. La pulizia, la colorazione e la risoluzione scelta ne fanno un disegno degno dei fratelli molto più potenti di Amiga, mi riferisco alle stazioni grafiche professionali usate per la creazione delle sofisticate immagini che da qualche anno "i disegnatori elettronici" ci stanno abituando a vedere.

(LUCA DI GIORGI Cerro Veronese)

Come si può intuire dai colori e dalla grana (la risoluzione), Giovanni Papandrea non usa l'Amiga, ma uno Spectrum. Vogliamo incoraggiare (oltre che riconoscere la bravura di Giovanni nel disegnare jet) gli utenti di computer diversi. Chiaramente con pochi colori, poca memoria e non potendo utilizzare il potente software a disposizione di Amiga, l'impresa diventa ardua, però come Giovanni ci ha dimostrato, si possono comunque fare disegni interessanti.

Giovanni usa, il programma *Art-Studio*.

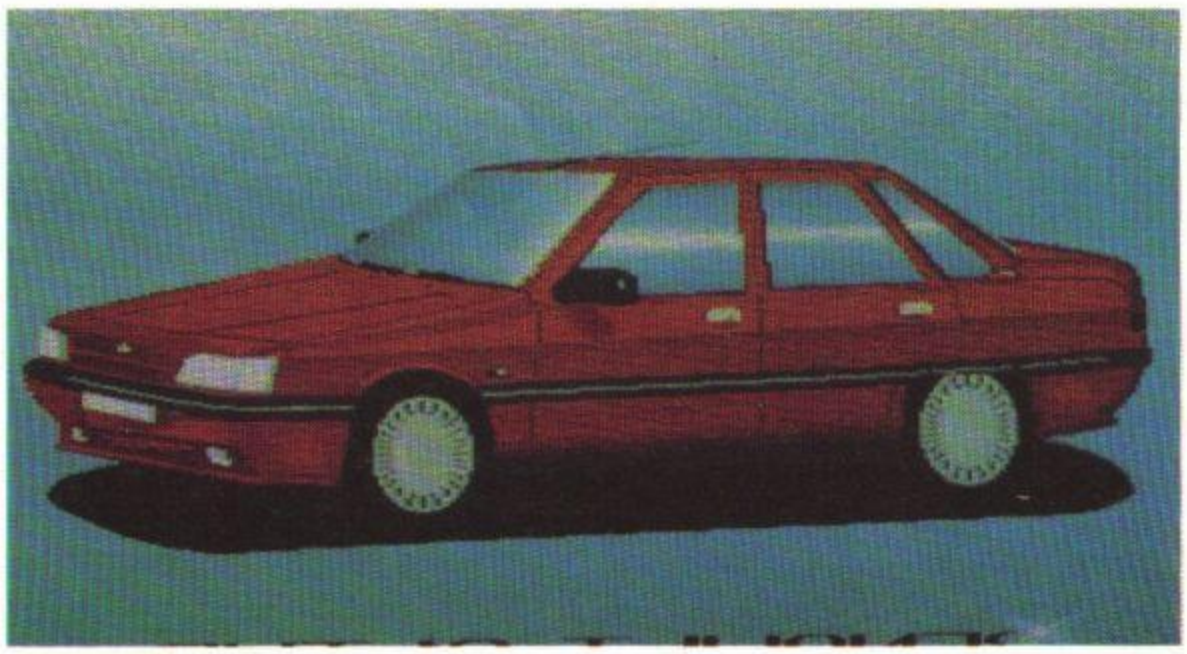
(GIOVANNI PAPANDREA Saronno)

Stefano è un appassionato di auto e ne ha mandate quattro eseguite tutte abbastanza bene. Anche Stefano, come quasi tutti gli artisti della nostra galleria, usa l'Amiga con il *Deluxe Paint*, spingendosi però nel mondo dell'alta risoluzione.

Tutti gli utenti del *Deluxe Paint* conoscono i problemi a cui si va incontro entrando nelle "risoluzioni interlacciate". Per coloro che non conoscono questo problema dirò che i monitor solitamente usati con Amiga non hanno una risoluzione tale da poter supportare le sue due maggiori risoluzioni (320x400 / 640x400 non in overscan). Di conseguenza, l'immagine visualizzata non è stabile o, come si suol dire, "flicchera". Ciò rende la lavorazione più faticosa, soprattutto alla vista.

Altro problema dell'alta risoluzione è la memoria: un Amiga non espanso non riesce a visualizzare immagini in alta risoluzione con 16 colori. Tutti questi problemi, ovviamente, valorizzano il lavoro di tutti coloro che si addentrano nel mondo dell'High-Res di Amiga.

(STEFANO ROVEDA Modena)



http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Fuoco!

Sì, tutti devono la loro esistenza agli sparatutto: home computer, colore, grafica, sonoro, scorrimento superfluido, pillole di energia: tutto. È lo sparatutto il Grande Papà Alieno di tutte queste meraviglie al silicio.

Pensate che stia esagerando, eh? Niente affatto. Fu il matrimonio tra i giochi da bar dell'Atari di Nolan Bushnell e la voglia di home computer del Regno Unito che diede al Sinclair Spectrum lo spunto che gli permise di entrare nel mercato di massa. I computer si trovarono improvvisamente scacciati dalla ristretta arena degli appassionati di elettronica e lanciati verso il grande pubblico da orde di alieni stridenti, cigolanti e saltellanti. Inchinatevi rispettosamente e rendete omaggio.

Naturalmente l'inizio della grande avventura è segnato da *Space Invaders*. Progettato da un gruppo di psichiatri giapponesi (che meriterebbero tutti il Premio Nobel), *Space Invaders* ebbe un grandissimo successo in tutto il mondo e simultaneamente segnò la nascita dei movimenti anti-computer; un numero illimitato di "anziani" e di giovani dalla mentalità retrograda si vide praticamente regalare gli spunti per deridere il divertimento fatto computer, spesso definito "uno sparare in continuazione come degli idioti" - la stessa cosa, tra l'altro, che queste persone fanno tutt'ora, nonostante il loro bersaglio siano ora giochi che tutto sono tranne che idioti.

Per i giocatori però questo segnò l'inizio di innumerevoli discussioni su argomenti "strategici". Valeva la pena di contare 21 astronavi per prevedere l'apparizione del satellite? Era meglio distruggere gli invasori lungo linee orizzontali o farli fuori per linee verticali? Come era meglio impiegare le fortificazioni? E qual'era il modo migliore di trattare l'ultimo, inferocito invasore che schizzava a grande velocità verso il nostro cannone? Queste erano ovviamente questioni della massima importanza, fonte di grandi discussioni nei bar e nelle sale gioco di tutto il mondo.

In quale gioco trovate il primo cattivone di primo livello? Quando avete visto per la prima volta uno scorrimento parallattico? Un salto nel passato con Eugene Lacey e la storia definitiva degli sparatutto narrata da K.

SULLA PUNTA DELLA LINGUA

OK, così pensate di conoscere tutto sugli sparatutto. Eccovi cinque veloci domande sparse qua e là nelle pagine di questo articolo: scommettiamo che non riuscirete a rispondere a tutte in modo giusto? Le risposte sono a pag. 86

1. Quale gioco è stato protagonista del Primo Campionato Mondiale di VCS organizzato dall'Atari? E dove si è tenuto questo campionato?

GLI ANNI D'ORO

Niente poteva sperare di superare *Space Invaders* nella primavera e nell'estate del 1979. Mentre il popolo punk impazziva per i Sex Pistols, i giocatori si accontentavano (e che accontentarsi!) di abbattere fila dopo fila di invasori nella mai soddisfatta ricerca del più alto punteggio possibile. Per gli alieni però il brutto doveva ancora arrivare.

Il Natale di quell'anno portò dei gloriosi antagonisti in technicolor. I galaxiani erano blu, rossi e gialli, e sfoggiavano la loro intelligenza superiore vorticando ed attaccando improvvisamente da ogni parte dello schermo in svariate formazioni. Pagavano questo con la loro vita.

L'azione in *Galaxian* era ambientata su di un fondale complesso e futuristico: l'azione aveva luogo in un angolo di spazio di un nero lucente trapuntato di stelle che contrastava con la tenebrosa oscurità degli invasori. I progressi nel sonoro, nella grafica e nella giocabilità aprirono alle macchine-gioco la via alle stazioni ferroviarie e agli aeroporti. Il successo di *Galaxian* fu un chiaro messaggio per i boss del settore: i giocatori desideravano più sparatutto, più colore ed un sonoro all'altezza. Non ci fu bisogno di aspettare a lungo. Il novembre del 1979 vide il lancio di *Asteroids* dell'Atari; un ritorno della grafica in bianco e nero, ma questa volta la vostra astronave poteva muoversi in ogni direzione. Fu uno dei

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

2. Quanto pagò l'Atari per i diritti di ET?

3. Le trackball furono introdotte per la prima volta nel 1980. Quale fu il primo gioco controllato da trackball?
   a) Missile Command
   b) Centipede
   c) Extricator

Moon Patrol - *giugno 1982*
Lo sparatutto lunare a scorrimento orizzontale della Williams fu il primo gioco ad utilizzare un effetto parallattico.

Quando Steve Jobs mise insieme la squadra di esperti che avrebbe dovuto lavorare allo sviluppo dell'Apple Macintosh sapeva che sarebbero state necessarie molte oreper completare l'impresa. C'erano due domande fondamentali nel colloquio di assunzione: se vi piaceva l'ananas sulla pizza e quanti punti riuscivate a fare a *Defender*.

Super Zaxxon - *1983*
Il meraviglioso sparatutto in 3D della Sega agì da catalizzatore per il salto di qualità grafico della metà degli anni '80.

Le astronavi non furono l'unico tema a raggiungere la popolarità nel 1980. La Stern lanciò *Berzerk* in novembre. Il gioco vi poneva al comando di un robot che poteva passeggiare per lo schermo sparando nel frattempo a cattivoni vari. *Berzerk* poteva anche avere una grafica rudimentale, ma fu comunque un gioco innovativo. L'idea di controllare un personaggio il cui scopo era esplorare il terreno di gioco fu in seguito ripresa ed ampliata da giochi come *Commando* e, più recentemente, *Cal 50* e *Midnight Resistance*.

più grandi giochi degli Anni d'Oro - presentava un realistico movimento inerziale che più tardi gli servì per tenere testa alla marea di cloni che uscirono sulla scia del suo successo e che più avanti venne utilizzato in giochi come *Lunar Lander*, *Omega Race* e, ancora più avanti, *Oids*.

Il maggio 1980 vide un nuovo significativo passo avanti con *Moon Cresta* della Nichibutsu. Questo poco esaltante clone del vecchio *Galaxian* introdusse una delle maggiori innovazioni - offrendo per primo la possibilità di potenziare la propria astronave. Aggiungendo un'altra sezione al vostro vascello spaziale il potenziale di fuoco veniva incrementato. Questa era una fantastica ricompensa che giungeva nel bel mezzo del gioco, aumentandone la giocabilità e dando al giocatore un obbiettivo più definito da raggiungere rispetto al mero accumulo di punti. Questo progresso nella struttura di gioco non passò inosservato a giocatori e progettisti, e *Moon Cresta* rimane un gioco di fondamentale importanza nello sviluppo degli sparatutto.

ARRIVA DEFENDER

Il 1980 fu un anno chiave negli Anni D'Oro per un gioco ancora più importante - *Defender*. Dopo che Eugene Jarvis programmò questo gioco per la ditta di flipper Williams gli sparatutto non furono più gli stessi. Fu il primo gioco a raggiungere l'effettivo status di "cult game" in un senso macho esoterico, ed acquistando nel frattempo una grande popolarità.

Ciò che rese *Defender* così popolare fu la sfida che rappresentava - e ciò che lo rese così difficile fu la sua velocità. Disponevate di un radar che vi segnalava gli alieni in arrivo, ma nonostante questo aiuto avevate ugualmente bisogno di riflessi fulminei per competere con gli avversari. Il gioco introdusse anche per la prima volta uno scenario di "salvataggio": dovevate raccogliere gli umanoidi che cadevano verso la superficie del pianeta e salvare quelli attaccati dagli alieni. Il gioco si svolgeva su un piano orizzontale. Lo scorrimento era possibile in entrambe le direzioni con un effetto "ad anello" che faceva sì che se la vostra astronave spariva verso destra immediatamente ricompariva a sinistra.

Defender era anche molto rumoroso. La vostra astronave sputava variopinti raggi laser accompagnati da un sibilante effetto sonoro. Era il gioco più notevole, più duro e più rumoroso della sala-giochi e se non ci giocavate non eravate nessuno. La sua influenza sui giochi che lo seguirono fu incalcolabile: il radar, il salvataggio e l'effetto "ad anello" del campo di gioco vennero sfruttati da innumerevoli progetti - da *Attack of the Mutant Camels* della Llamasoft a Star Ray (distribuito negli USA come *Son of Defender*) della Logotron.

Nell'estate del 1981, nella West Coast degli Stati Uniti, ci fu il più grande scontronella guerra degli sparatutto, con una marea di nuovi giochi Atari che incrociarono la lama con *Defender*. *Battlezone* fu il primo gioco con grafica a vettori 3D: simulava una battaglia di carri armati e fu un successo istantaneo - pochi tra coloro che ci giocarono potranno dimenticarsi della prima volta che videro il parabrezza del carro andare in pezzi a causa di un colpo proditorio alle spalle.

A CASA

Ormai l'Atari aveva il potenziale per convertire i suoi giochi

Star Trek - *1983*
Il primo gioco su licenza prodotto dalla Sega ebbe solo un limitato successo.

Darius della Edge - trasforma il capolavoro su tre schermi della Taito in uno sparatutto per ST e Amiga.

da bar in versione casalinga per il sistema VCS: *Space Invaders*, *Defender*, *Asteroids*, *Berzerk* e *Galaxian* potevano essere giocati a casa al costo di circa 60.000 lire l'uno. Questo era il primo anello della catena che avrebbe presto legato il televisore del soggiorno alla sala giochi, una catena che non si sarebbe più spezzata. Fu anche l'inizio della fortuna per l'Atari. Alla fine del 1983 aveva venduto solo in America 10 milioni di VCS, nonché a parecchie decine di milioni di cartucce.

Oltre a garantire all'Atari linfa vitale per la produzione di altri classici, il VCS fu l'artefice della comparsa di un gioco vitale per la storia degli sparatutto: *Star Raiders*, di Fernando Herrera. Fu il primo sparatutto in 3D ambientato nello spazio. Fu un precursore di *Elite*, ed i due giochi hanno parecchie cose in comune, fra le quali un sistema di punti che prevedeva la promozione a gradi più alti ed una mappa galattica. Soprattutto ci regalò turbinose battaglie spaziali con alieni che spuntavano dal centro dello schermo e si ingrandivano mano a mano che si avvicinavano al nostro abitacolo.

Nel frattempo quelle società produttrici di arcade che non disponevano di una lucrativa console da casa non si arrendevano. La Centuri fece uscire *Phoenix* nel marzo del 1981. Nei suoi primi livelli ricordava molto *Galaxian*, ma vi era una differenza sostanziale. Dopo avere abbattuto numerosi squadroni di alieni dovevate confrontarvi con un uccellaccio gigante che potevate uccidere solo sparandogli in bocca un numero sufficiente di missili. Era il primo cattivone di fine livello! A partire da *Phoenix*, quasi tutti gli sparatutto ebbero un cattivone di fine livello di qualche genere.

GIÙ LE BOMBE

La Stern era ancora in attività: pubblicò il classico *Scramble* nell'aprile 1981 e lo fece seguire da *Super Cobra* nel luglio dello stesso anno. Anche se non raggiunse il livello di *Defender*, *Scramble* fu un altro gioco di straordinaria importanza nello sviluppo degli sparatutto (e il più giocato dal nostro FR, NdR). Fu il primo gioco in cui dovevate prestare una notevole attenzione al controllo del volo, oltre ad avere un "dito veloce" nel premere il bottone di fuoco o quello del lancio delle bombe. La vostra astronave doveva essere pilotata attraverso un intricato labirinto di stretti e serpeggianti corridoi, aprendosi la strada a colpi di laser. Questa caratteristica fu imitata da pile di cloni sia nelle sale giochi che nelle console da casa. È ancora una caratteristica degli sparatutto a scorrimento orizzontale, da *R-Type* a *Gradius*, dove una corretta tecnica di volo è importante quanto lo stesso sparare.

La Midway ritornò alla notorietà con *Galaga*, all'inizio del 1982. *Galaga* rappresentava un altro balzo da gigante nello sviluppo dei "potenziamenti". Ora alcuni "gadget" potevano essere aggiunti alla vostra astronave, compresa l'inedita possibilità di agganciare due astronavi e raddoppiare la potenza di fuoco a disposizione.

GRAFICA MERAVIGLIOSA

Nei quattro brevi anni trascorsi dall'avvento di *Space Invaders* la progettazione dei giochi aveva raggiunto livelli di sofisticazione impensati. Ora c'erano molte più difficoltà da affrontare, e più cose da fare del semplice muoversi e sparare di *Space Invaders*. L'unico elemento rimasto a livello "prei-

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

storico" era la grafica. Oggi potete fare un giro in sala giochi e divertirvi senza spendere un soldo, ammirando la splendida grafica dei giochi moderni. Un tempo si entrava in sala giochi solo per scoprire quali nuove sfide ci attendevano.

Tutto questo iniziò a cambiare nel marzo dell'82. La Sega lanciò *Zaxxon*. Fu il primo di quei giochi davanti ai quali veniva da esclamare "Urca, che grafica!". Il campo di gioco in assonometria tridimensionale raffigurava un'astronave ad ala di gabbiano che sorvolava una città superando barriere elettromagnetiche e muri, e sparava ai robot che le venivano incontro. La giocabilità era estremamente limitata, ma l'aspetto visivo era fantastico. I giochi che seguirono ebbero un aspetto altrettanto buono e fu in questo periodo che la grafica iniziò ad avere il sopravvento sul progetto stesso del gioco - ci furono un paio di eccezioni, come *Tempest* o *Gyruss*, ma generalmente la parola d'ordine diventò "più è bello, più piacerà", con "bello" inteso in senso estetico.

Moon Patrol della Williams fu il successo dell'estate, con i suoi superbi panorami lunari ed il suo "scorrimento parallattico" proponendo per la prima volta un effetto cinematografico di "primo piano", con il terreno sotto alla jeep lunare che scorreva a velocità doppia rispetto al paesaggio sullo sfondo. Questo assunse una così grande importanza nella moderna giocabilità che oggi è un punto fermo nella progettazione dei giochi per le attuali console a 16-bit.

Gli effetti metallici - utilizzati più tardi con così grande effetto in giochi come *Uridium* - affiorarono per la prima volta in *Xevious* dell'Atari, nell'aprile del 1983, dove apparve anche per la prima volta lo scorrimento verticale tipico dei moderni sparatutto.

Il panorama mostrava crateri che gettavano ombre, ed il terreno variava dal deserto, alla foresta al mare con strutture metalliche aliene a cupola da bombardare. C'erano bonus nascosti che potevano essere raccolti strada facendo ed alla fine di ogni livello si dovevano affrontare enormi basi volanti.

Letteralmente centinaia di giochi si ispirarono al rudimentale modello proposto da *Xevious*, ma come voi stessi potete vedere, *Xevious* non era altro che una raccolta di idee nate in precedenza. Non era un gioco che realizzava al meglio le caratteristiche degli sparatutto: per questo si dovettero aspettare fino al 1984-85 giochi come *Terra Cresta* e *Slap Fight*.

LICENZA DI UCCIDERE

A 1983 inoltrato si cominciarono a produrre gli sparatutto su licenza, per la casa e per le sale giochi. Nel settembre dello stesso anno l'Atari lanciò *Star Wars*, una sfida in grafica a vettori dove i giocatori dovevano distruggere la Morte Nera volando nel canalone e lanciando i mortali siluri.

Fu anche la prima volta che venne impegnata la sintesi vocale in un gioco ("Che la Forza sia con te!"). Fu, come ben saprete, l'inizio del boom dei giochi parlanti. La realtà è che i computer non avevano sempre la potenza sufficiente perché nei loro giochi venissero implementati effetti di "parlato" - un fatto che è vero ancor'oggi, nonostante giochi come *Stun Runner* (Yuu - huu!) contengono brevi brani di questo tipo. La Sega continuò sulla strada del "3D è bello", ma senza apportare innovazioni significative nel reparto progetti, con giochi come *Super Zaxxon, Star Trek* e *Buck Rogers*. La politica di fedeltà al tridimensionale venne però più tardi ricompensata da giochi come *Space Harrier* e *Afterburner*.

Robotron – *1984 Nonostante sia diventato immediatamente un gioco culto, non riuscì a ripetere il mega successo di* Defender.

ALL'ASSALTO!

Nel 1985 arrivarono gli sparatutto ad ambientazione militare che hanno avuto tanto successo in questi ultimi mesi. Il trionfo dell'anno fu *Commando* della Capcom, uno sparatutto in stile Vietnam a scorrimento omnidirezionale. Numerose caratteristiche di questo genere di sparatutto furono qui introdotte per la prima volta; l'idea di base era quella di farvi attaccare da ondate di fanti che arrivavano da tutte le direzioni: se volevate evitare di essere colpiti alla schiena dovevate ruotare di 360 gradi.

Nel precedente *Front Line*, il vostro commando poteva saltare su jeep o veicoli corazzati, così che il giocatore poteva cimentarsi anche in "performance" di guida.

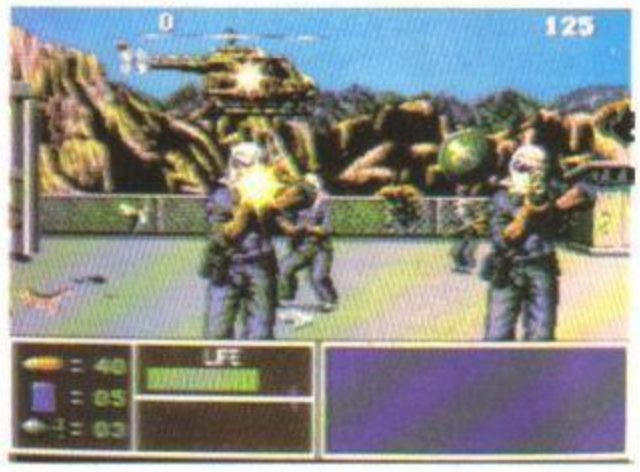
Ma fu lo stile grafico di *Commando* ad essere imitato fino alla nausea: un impressionante teatro di guerra con carri armati, jeep e armi di ogni tipo. Da *Commando* in poi, i fan dello sparatutto non sono mai stati a corto di realistiche simulazioni militari. Gli sparatutto ad ambientazione militare ebbero il loro zenit in *Green Beret*, della Konami. La grande attrattiva di *Green Beret* era la curiosità. I carri armati, gli aerei e i sottomarini erano disegnati così bene che volevate arrivare a tutti i costi al livello successivo solo per vedere la grafica delle videate che seguivano. Questa non era affatto la prima volta che la grafica di un gioco ne rappresentava la caratteristica principale - già *Scramble* e *Salamander* si avvalevano di questo espediente - ma *Green Beret* segnò il raggiungimento del limite e ogni sparatutto che venne in seguito dovette conformarsi a questo standard.

Nonostante il raggiungimento dei vertici delle classifiche nel Natale del 1986, *Gauntlet* non è mai diventato un classico né in sala giochi, né sui computer. L'interfaccia per quattro giocatori necessaria per goderselo interamente è disponibile solo su PC Engine (ed in futuro sul Lynx) - e il suo programma *Dungeon Explorer* è attualmente la migliore interpretazione di *Gauntlet* disponibile. Come struttura *Gauntlet* era molto grezzo - dovevate solo sparare e raccogliere dei tesori.

4. Chi produsse il primo sparatutto ambientato nel selvaggio West? E come si chiamava?

5. Eugene Jarvis, creatore di *Defender*, ne programmò poi il seguito. Come si chiamava?

Millipede, *Atari*
La continuazione dell'enorme successo di* Centipede, *uno di quei rari giochi che utilizza la trackball invece del joystick.



Operation Thunderbolt - ***La guerra non è mai stata rappresentata così bene. La Ocean ha guadagnato una fortuna convertendo gli sparatutto da bar per uso casalingo.***

IL COMPUTER AL POTERE

Verso la metà degli anni '80 gli home computer iniziarono la scalata al successo globale. Le console per videogiochi furono abbandonate e l'azione degli sparatutto si spostò sui computer domestici, mentre contemporaneamente accadeva la stessa cosa per i giochi da bar. La Bug Byte vinse la corsa per la prima apparizione sul mercato, con un gioco per Spectrum scritto sulla base del manuale, senza nemmeno vedere la macchina. Il gioco era naturalmente uno sparatutto, un rifacimento del vecchio papà di tutta la famiglia intitolato *Spectral Invaders*.

I grandi successi in sala giochi dell'84 e dell'85 furono lo straordinariamente bello *Nemesis* ed il suo seguito, *Salamander*, entrambi della Konami. Questi giochi furono i precursori di *R-Type*. Un ritorno allo scorrimento orizzontale con pile di "potenziamenti" e grande cura nella realizzazione grafica dei protagonisti. Serpenti, draghi e robot insettoidi. In termini di qualità grafica e giocabilità i giochi da bar avevano fatto un enorme balzo in avanti. Nonostante un "miracolo" sporadico con la conversione perfetta sino all'ultimo pixel di *Nemesis* su C64, occorreranno però ancora due anni prima che gli home computer fossero in grado di raccogliere la loro eredità con il lancio dell'Atari ST e dell'Amiga.

SATELLITI

L'impiego dei potenziamenti iniziò a farsi sempre più sofisticato. *1942* della Capcom fu lo sparatutto delle battaglie aeree della seconda guerra mondiale. Volando qua e là sullo schermo dovevate attaccare le navi giapponesi cercando nel contempo di evitare i loro caccia. Inizialmente i potenziamenti vi davano un volume di fuoco maggiore, ma dopo un po' permettevano ad aeroplanini "satelliti" di volare in formazione con voi, ala contro ala, ed al vostro aereo di disporre di bombe ad alto potenziale (che distruggevano tutto con un mortale circolo di fiamme). Nel 1986 uscì il seguito di *1942*, *'1943'*, e nel 1987 *Flying Shark*, ma il successo degli sparatutto ad ambientazione militare diminuì. Il successo dell'anno fu *Gauntlet*.

Gauntlet della Atari fu il primo sparatutto per quattro

ALIENI DI TANTO TEMPO FA

Come conseguenza del suo successo, molte società cercarono di assicurarsi i diritti di distribuzione di *Space Invaders* in differenti stati: la Midway lo lanciò negli Stati Uniti, mentre fu la Taito a commercializzarlo in Gran Bretagna e in Italia. Ovunque apparisse riscuoteva successo, ma non fu il solo gioco ad essere gettonato in quel fatidico autunno del 1978.

Skydriver della Atari, *Avalanche* e *Smokey Joe* si erano conquistati una fetta di mercato mesi prima di *Space Invaders*. La Sega c'era già con *Blasto* e *Gee Bee* - un paio di sparatutto che inghiottivano monete sei mesi prima dell'avvento di *Space Invaders*, in ottobre.

La stessa Williams aveva fatto un tentativo in luglio con *Space Walk*, un gioco che ebbe un discreto successo. L'arrivo di *Space Invaders* cancellò di questi giochi perfino la memoria: il più semplice degli sparatutto con le sue colonnine di alieni kamikaze ed il suo "trup trup trup" di sottofondo fece il vuoto davanti a sé.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

giocatori con uno scenario alla Tolkien. Fu il gioco che introdusse l'opzione "unisciti a noi": potevate cioè unirvi alla lotta se c'era un joystick libero, inserendo la vostra moneta anche a metà partita. Apparivate così all'improvviso nel mezzo della battaglia, e potevate iniziare a sparare all'impazzata contro i troll, i goblin e gli altri cattivoni assortiti che infestavano il labirinto.

BENVENUTI NEL MONDO MODERNO

Se l'arco di tempo dal 1978 al 1983 rappresentò gli Anni d'Oro degli sparatutto, il 1987 segnò l'inizio di una nuova era.

L'anno si aprì con *Side Arms* e *Soldier of Light* - due sparatutto che spinsero il concetto di potenziamento al limite estremo. I programmatori lavoravano su nuovi hardware che permettevano loro di disegnare ed animare enormi quantità di coloratissimi sprite. I nuovi chip sonori incoraggiavano la tendenza ad accompagnare i giochi con "LP" di suoni e musiche digitalizzate. Con il trascorrere dei mesi queste innovazioni migliorarono ulteriormente con giochi come *Victory Road*, *Legendary Wings* e *Slap Fight*

I programmatori iniziavano ad apportare nuovi cambiamenti. La Taito unì tre schermi in un solo gioco, creando un campo d'azione continuo che permetteva al giocatore di sparare lunghi e luminosi raggi laser. Il programma, per due giocatori, era chiamato *Darius*. Ebbe un enorme successo, ma le enormi dimensioni del suo "cabinato" gli impedirono di trovare materialmente posto in molte sale giochi.

Darius evidenziò nettamente il livello di sofisticazione al quale erano giunti gli sparatutto. Una delle sue caratteristi-

Commando - *Capcom*
Il primo sparatutto ad essere contemporaneamente in testa alle classifiche casalinghe e delle sale giochi.

che era la necessità di familiarizzarsi con una grossa mappa galattica - solo conoscendo la rotta migliore per superare ogni livello si poteva sperare di riuscire a terminarlo. Un'altra caratteristica era un cattivissimo alieno di fine livello che doveva essere distrutto pezzo per pezzo, nella giusta sequenza. I giorni in cui si volava qua e là a casaccio cercando di racimolare più potenziamenti fosse possibile erano finiti.

Nel 1987 *Space Harrier* dimostrò che la Sega poteva produrre in 3D cose più veloci e colorate di qualunque altra ditta al mondo. L'aggiunta di un sedile idraulico e la scelta di un caccia supersonico si dimostrò una combinazione efficace e la Sega ebbe un grosso successo nei giochi da bar nel 1987 - riuscendo anche ad infilare il gioco "automobilistico" del decennio con *Out Run*.

Nonostante la loro brillantezza, i giochi della Sega non hanno segnato significativamente lo sviluppo della giocabilità degli sparatutto, se non per la loro veste grafica. Sono più una gioia per l'occhio che per il joystick. È comunque troppo presto per giudicare il contributo della Sega nello sviluppo degli sparatutto. Il punto forza della ditta è il loro "know how" nel settore delle grafiche in 3D, e si può soltanto sperare che comincino a sviluppare altri scenari più sofisticati per sfruttare al massimo questa conoscenza.

LE RISPOSTE

1. La Atari tenne il Campionato Mondiale di *Centipede* a Monaco di Baviera facendovi giungere giovani da tutto il mondo.
2. Quando i diritti di ET vennero offerti al mercato dei giocattoli, i dirigenti dell'Atari mandarono i loro rappresentanti all'asta con un assegno in bianco. Pagarono 23 milioni di dollari per i diritti ma il gioco fu un fiasco colossale.
3. Il *Missile Command* dell'Atari fu lanciato nel giugno del 1980 e fu il primo ad impiegare una trackball. *Centipede* (che utilizzava una trackball più piccola) fu il primo gioco dedicato alla distruzione degli insetti che infestavano un campo di funghi. (Il *Extricator* non è mai esistito!
4. Il primo sparatutto ambientato nel selvaggio West fu *Bandido* della *Exidy*. La stessa società spinse la grafica colorata ai confini estremi con il visivamente straordinario *Star Fire*.
5. Jarvis continuò a progettare giochi. *Star Gate* - il seguito di *Defender* - e *Robotron* - un frenetico sparatutto con un robot come protagonista e alieni che arrivavano da tutte le direzioni. Ambedue i giochi ebbero un considerevole successo, ma fu *Defender* ad influenzare la creazione degli sparatutto negli Anni d'Oro e ancora ai nostri giorni.

X-Out, *Rainbow Arts*
Lo sparatutto da giocare in casa - aggiornato con le tendenze di gioco più alla moda!

IL FUTURO DEGLI SPARATUTTO

Gli anni '90 iniziano con segni di speranza e di disappunto. Sul versante negativo abbiamo pile di cloni di *Operation Wolf* che stanno per invadere le sale giochi. Giochi come *Beast Busters* della SNK e *Line of Fire* della Sega offrono pochi miglioramenti rispetto all'originale della Taito.

Una nota positiva viene dalla Irem, che continua la battaglia per la creazione di uno sparatutto sempre più coinvolgente ed intelligente. *X-Multiply* offre un gran numero di innovazioni, come l'ondeggiare delle ali al vento causato dal muoversi della vostra nave. Queste contengono mortali punglioni "anti-drago", e costringono il giocatore a sviluppare la sua tecnica di volo oltre che di sparo.

Dragon Breed introduce il primo potenziamento "teleguidato", permettendovi di inviare il vostro drago fino a una certa posizione dove dovrà utilizzare il suo alito infuocato, mentre voi vi preoccupate di distruggere ogni cosa che appare sullo schermo. Potete richiamare il vostro drago quando volete, e balzargli in groppa per volare verso un altro punto del campo di battaglia.

Meglio ancora, *R-Type II* sta per raggiungere le sale giochi proprio mentre andiamo in stampa. Il gioco offre un'azione molto sofisticata rispetto allo standard degli sparatutto, ed aggiunge un potenziamento inedito sotto forma di un "cannone a dispersione".

Nel frattempo, tutti noi possiamo contribuire al progresso degli sparatutto. I nostri voti sono le monete che inseriamo nelle fessure. Giocate solo ai giochi migliori. Il maggiore insegnamento che la storia degli sparatutto può darci è che i produttori continuano sulla strada del miglioramento solo quando i loro guadagni iniziano a calare.

R-TYPE: DOPO DI LUI IL DILUVIO?

Il gioco che nel 1987 spinse più di ogni altro gli sparatutto non lo fece grazie a poltroncine idrauliche o altri aggeggi. Nell'opinione di molti intenditori rimane ancor'oggi il migliore: *R-Type*, della Irem. Quello che ha di speciale è la combinazione di abilità richiesta al giocatore. La sua varietà di schemi costringe il giocatore a passare da mosse brevi e calcolate lungo stretti passaggi a frenetiche azioni a tutto schermo mentre miriadi di avversari vi piombano addosso da tutte le parti. Inoltre il giocatore modello di *R-Type* deve saper sfruttare al massimo i potenziamenti offerti dal gioco, e sapere dove attivarli.

Il miglior esempio di ciò è la gigantesca astronave verde che deve essere distrutta pezzo per pezzo nel terzo livello. Muoversi e sparare non basta. Dovete impiegare i vostri potenziamenti, sparando anche dal retro dell'astronave quando è necessario. Inoltre dovete manovrare con precisione intorno all'avversario e cercare contemporaneamente di non farvi schiacciare contro la superficie del pianeta. La giocabilità di *R-Type* è stata studiata per offrire il massimo dell'intrattenimento interattivo. Questo spinge lo sviluppo degli sparatutto dimostrando che le innovazioni devono essere ben altro che sprite più veloci o colorati. Purtroppo sembra che ci vorrà molto tempo prima che altri progettisti seguano l'esempio della Irem.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

NUOVI MONDI

LE ULTIME NOVITÀ NEL CAMPO DEL SOFTWARE FANTASY-ADVENTURE

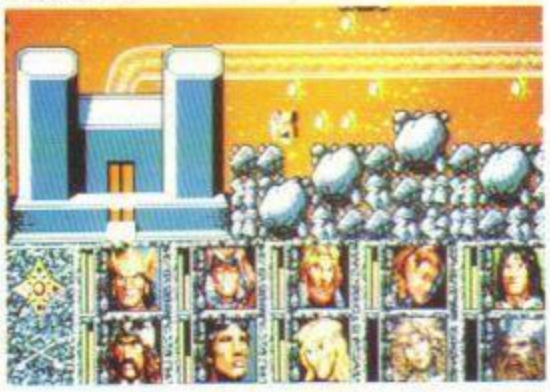
DRAGONS OF FLAME

La US GOLD continua la sua gradita serie di avventure dinamiche basate sui libri di *Dragonlance* con il seguito di *Heroes of the Lance*

Dimenticatevi di quel che abbiamo detto qualche mese fa riguardo alla diminuzione dei combattimenti in questo seguito di *Heroes of the Lance*. Ora che siamo finalmente riusciti a mettere le mani sul programma, abbiamo perso il conto delle vittime fatte a colpi di spada e di magia. Questo gioco è un osso duro!

Cominciate comandando gli otto della Compagnia delle Lance; Tanis il mezzelfo, Caramon il guerriero, Raistlin il mago (idolo del nostro VB), Goldmoon la sacerdotessa, Sturm il cavaliere rinnegato, Riverwind delle pianure, Flint il nano e l'irreprensibile kender Tasslehoff Burrfoot. Durante il viaggio incontrerete altri personaggi non ostili che potrebbero unirsi alla Compagnia offrendovi informazioni e supporto nei combattimenti.

Mentre cercate di portare a termine la missione potete trovarvi di fronte ad una varietà di oggetti utili. Raccogliere un oggetto fa aumentare i vostri punti-esperienza ed una volta che ne siete in possesso potrete utilizzarlo tramite il menu. Oltre alle armi extra e le armature si possono poi trovare anelli e pozioni che hanno l'effetto di migliorare gli attributi di alcuni personaggi o curare qualche ferita insidiosa. Dal momento che lo stock di incantesimi di cura di Goldmoon non dura troppo a lungo, vi suggeriamo di procurarvi le pozioni non appena possibile.



Lo stile grafico dei GdR non si è sviluppato più di tanto, ma come potete vedere in DOF le cose stanno - lentamente - migliorando.

Anche se ogni arma può essere usata in una maniera diversa e possiede un diverso raggio, la cosa non è sempre utile. Naturalmente, tenere le distanze dai mostri è consigliabile, ma in pratica riuscirci è quasi impossibile. Non appena comincia un combattimento la visuale passa da aerea ad una rappresentazione laterale, mandando a quel paese il senso dell'orientamento. La cosa non sarebbe poi male se i mostri si limitassero ad arrivare da destra e sinistra, ma quando cominciano ad avvicinarsi anche dall'alto e dal basso senza preavviso l'unica cosa da fare è mettersi a pregare.

Parlando di mostri, nella visuale a volo d'uccello sembrano tutti uguali, ma a distanza ravvicinata ognuno ha delle caratteristiche ben definite. I draconici sono di due tipi diversi; i Baaz e i Bozak. Dei due, i Bozak senza armatura sono i più pericolosi perché quando vengono abbattuti esplodono ferendo tutti coloro che si trovano nelle vicinanze. Gli altri orrori comprendono vespe giganti, grifoni, troll e viverne. Ogni razza di mostro richiede una strategia specifica quando viene affrontato. Ad esempio i mastini da guerra lotteranno sino all'ultimo sangue - a meno che non li nutriate, nel qual caso si allontaneranno.

Fra tutto questo movimento è facile perdere di vista il vostro obiettivo, la liberazione degli schiavi di Pax Tharkas e il recupero della lancia Wyrmslayer. Pensiamo che non saranno molti i giocatori che arriveranno a tanto, a meno che non abbiano una pazienza da santo. Anche se assomiglia più ad un'avventura dinamica che non ad un GdR (tipo *Curse of the Azure Bonds*), è presente la possibilità di salvare al situazione. Se riuscirete a sopravvivere abbastanza da rendere sensato l'uso di una simile opzione è un altro paio di maniche.

Per i numerosi fan dei libri della *Dragonlance* sia questo gioco che *Heroe* sono una mezza delusione, poiché si basano più sullo smanettamento del joystick che non sulla strategia. Ad ogni modo, quelli fra voi con i riflessi più veloci e particolarmente abili con i giochi di arti marziali troveranno *Dragons of Flame* un buon misto di esplorazione e combattimento.

PAESAGGIO 85
Per quanto sia colorato e ben disegnato, i movimenti in primo piano sono disperatamente confusi.

INCONTRI 65
Semplicemente, non c'è tempo per una strategia. I membri del gruppo spesso vengono uccisi prima di avere la possibilità di estrarre la spada.

IMPEGNO 65
Non c'è molta sfida in un gioco che comincia ad una difficoltà vicina all'impossibile e rimane a quel livello costantemente. Decisamente troppo difficile per il giocatore medio.

SISTEMA 75
Non ci piacciono i sistemi che non offrono alternative al joystick.

K-VERDETTO 720

I Campioni sono decisamente troppo deboli per offrire abbastanza soddisfazione al giocatore. Avrebbe potuto essere un buon gioco, ma così com'è risulta di gran lunga troppo difficile per la maggior parte dei giocatori.

TNT CAOTICI

Tutti voi, fan di *Dungeon Master* possessori di ST che non avete ancora comprato *Chaos Strikes Back*: vergogna! Per quelli che invece si trovano nei pasticci, ecco qualche trucchetto:

- Contando il livello iniziale come 0, ce ne sono cinque al di sotto e almeno quattro sopra.
- Il livello 5 è diviso in quattro zone ognuna delle quali possiede almeno un'uscita che tramite un muro conduce all'incrocio principale.
- Contate le urla mentre cadete per avere un'idea della profondità del pozzo.
- Lasciatevi cadere attraverso un pozzo nascosto a Dain e vi troverete apparentemente imprigionati fra quattro mura - limitatevi a fare un passo all'indietro (e state attenti ai vermi!)
- Al bivio conosciuto come "Parting of the Ways", se lasciate gli oggetti più utili nelle nicchie vi viene data la possibilità di cambiare idea.
- Ci sono un sacco di muri finti!
- C'è nessuno che abbia trovato un impiego per la "Key of B"? - qui ne abbiamo un cofano pieno!

Spero che vi stiate divertendo quanto noi - buona avventura a tutti.

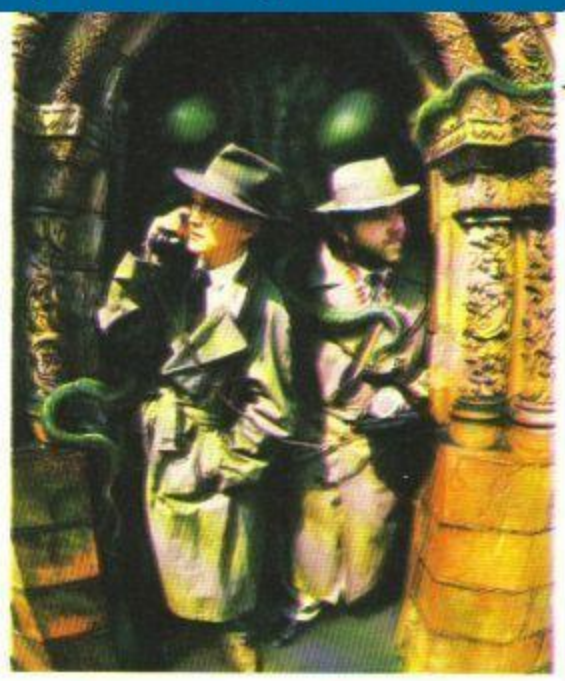
PIANO DELLE USCITE

ATARI ST	L59000d	USCITO
AMIGA	L59000d	USCITO
SPECTRUM	prezzo nc	in preparazione
C64/128	prezzo nc	in preparazione
AMSTRAD	prezzo nc	in preparazione
PC	L59000d	USCITO

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

HOUND OF SHADOW



La Eldritch Games, produttrice di *HOS* per la Electronic Arts: riusciranno Chris Elliot e Richard Edwards a ottenere qualcosa di più dal sistema Timeline nella prossima avventura?

L'ELECTRONIC ARTS ha pubblicato la versione definitiva della sua avventura horror con sfumature da GdR. L'idea di un cupo scenario alla H.P. Lovecraft ambientato negli anni venti sembra avere tutte le carte in regola per essere un immediato successo... ma le ha veramente?

Su K12 abbiamo pubblicato un'anteprima di *Hound of Shadow*. Ora che è uscita la versione definitiva qual'è il nostro giudizio?

Hound of Shadow viene presentato come un RPG testuale con grafica a tutto schermo in diverse locazioni. Il sistema vi permette di creare un personaggio molto caratterizzato con il quale affrontare l'avventura. Il vostro personaggio può essere salvato al termine del gioco ed essere nuovamente protagonista in future avventure, dove potrà sfruttare l'esperienza acquisita risolvendo *Hound*.

La creazione del personaggio è una procedura nettamente separata dal gioco, ma ha una profonda influenza sull'evolversi degli avvenimenti. Avete la possibilità di scegliere tra vari personaggi già definiti e che comprendono un piedipiatti di origini irlandesi ora investigatore privato, un baronetto con la passione del volo e la figlia scrittrice di un medico .

Se nessuno di questi vi soddisfa potete creare il vostro personaggio e scegliere per esso professioni come il gentiluomo, l'avventuriero o l'investigatore dell'occulto (come Dylan Dog!). Dovete quindi definire le vostre conoscenze e abilità: equitazione, archeologia, chimica, astrologia, guidare macchine ed aerei, antropologia e occultismo sono solo una minima parte di quelle possibili. Queste abilità determineranno il modo di giocare poiché il vostro personaggio riceverà informazioni (o gli verranno nascoste) in base alla gamma e al livello delle sue abilità.

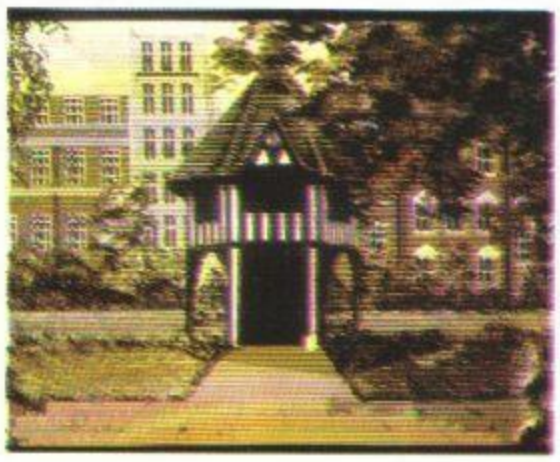
Ambientato nel '20 a Londra e dintorni, *Hound of Shadow* racconta della lotta contro una forza misteriosa e terrificante che incontrate per la prima volta durante una seduta spiritica. Nonostante siate certi che il medium sia un ciarlatano, apparentemente viene posseduto durante la seduta e parlando con una strana voce avverte uno dei vostri compagni che porta il segno del Mastino. Il malcapitato riconosce la voce come quella di una donna incontrata in America in circostanze misteriose e terribili.

Insieme vi recate alla sala di consultazione del British Museum dove, mano a mano che il tempo trascorre, vi rendete sempre più conto che vi trovate entrambi in un mortale pericolo. Inizialmente i problemi da risolvere sono pochi, così come gli oggetti da trovare, e il gioco consiste soprattutto nell'incontrare certe persone in certi momenti così da raccogliere informazioni. Durante la parte iniziale, il gioco vi guida passo passo e non dovete fare altro che seguire le indicazioni che appaiono sullo schermo. Solo quando avete raccolto tutte le informazioni necessarie siete liberi di muovervi come vi pare e di esplorare il mondo del gioco in modo più tradizionale.

Un aiuto nell'esplorazione è l'esistenza di misteriosi e magici cancelli extradimensionali che sono situati qua e là nell'area di gioco ed hanno la funzione di punti di teletrasporto. Invece di prendere un treno da East Anglia a Londra e annoiarvi durante il tragitto potete più semplicemente entrare in un cancello, recitare la frase corretta e... wooosh! I cancelli sono disegnati sul terreno e anche se non potete crearne di nuovi, quelli già esistenti possono essere cancellati da zelanti membri della lega anti-graffiti.

Il sistema Timeline presenta alcuni problemi. A causa della necessità di mantenere il fluire della trama, talvolta vi troverete in vicoli ciechi dai quali non potrete uscire fino a quando non avrete eseguito l'azione corretta. Oltre ad essere molto frustrante, questo rovina l'atmosfera del gioco. Sembra esserci inoltre un elemento casuale nella struttura del gioco. Utilizzando uno dei personaggi già pronti, dotato di un'ottima abilità come fotografo, ho trovato una macchina fotografica nella mia stanza e ho passato un bel pomeriggio girando per Londra e scattando molte foto. Seconda partita con lo stesso personaggio - mistero - niente più macchina fotografica!

L'interazione del parser con la trama del gioco è un'altra causa di frustrazione. Un comando del tipo "ENTER SHOP" (entra nel negozio) ha efficacia durante la parte iniziale del gioco, per esempio per entrare in un utile negozio di libri, ma riceverà costantemente come risposta "non puoi fare ciò" una volta esaurite le opportunità di impiegarlo. Analogamente l'utile comando GO (vai) riceverà una vasta gamma di risposte differenti anche se impiegato in luoghi e circostanze identici. Dopo aver trascorso parecchio tempo lottando contro il gioco sono giunto alla conclusione che sono necessari molti miglioramenti ed aggiustamenti prima che il sistema Timeline possa essere impiegato nuovamente. Verso la fine la frustrazione provocata dal sistema di gioco ha superato il desiderio di risolverlo. Detto questo, aspetto comunque con interesse future avventure per questo sistema.



PIANO DELLE USCITE		
ATARI ST	L45000d	USCITO
AMIGA	L45000d	USCITO
IBM PC	prezzo nc	in preparazione

PAESAGGIO 60
Immagini grafiche graziose ed "ingiallite" come le foto dell'epoca - ma non potete escluderle dopo che le avete viste una volta. Il testo gronda di sangue e orrore.

INCONTRI.....80
I personaggi non giocanti vi ignorano ostentatamente fino a quando non date loro la risposta giusta. La conversazione è fonte di frustrazione.

IMPEGNO.....75
Dopo essere stati condotti per mano attraverso le prime difficoltà, vi trovate all'improvviso a dover nuotare con i vostri mezzi. Un gioco certamente non facile.

SISTEMA 50
Da quanto è possibile vedere, il sistema Timeline non garantisce quella "trasparenza" necessaria ad un gioco credibile e divertente, e causa problemi che si aggiungono a quelli già presenti nel gioco.

K VERDETTO 650

Per essere il primo tentativo con il sistema Timeline, *Hound of Shadow* genera sentimenti controversi. Non è un gioco per principianti, ma può rivelarsi gratificante a giocatori pazienti ed esperti.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Immagina...

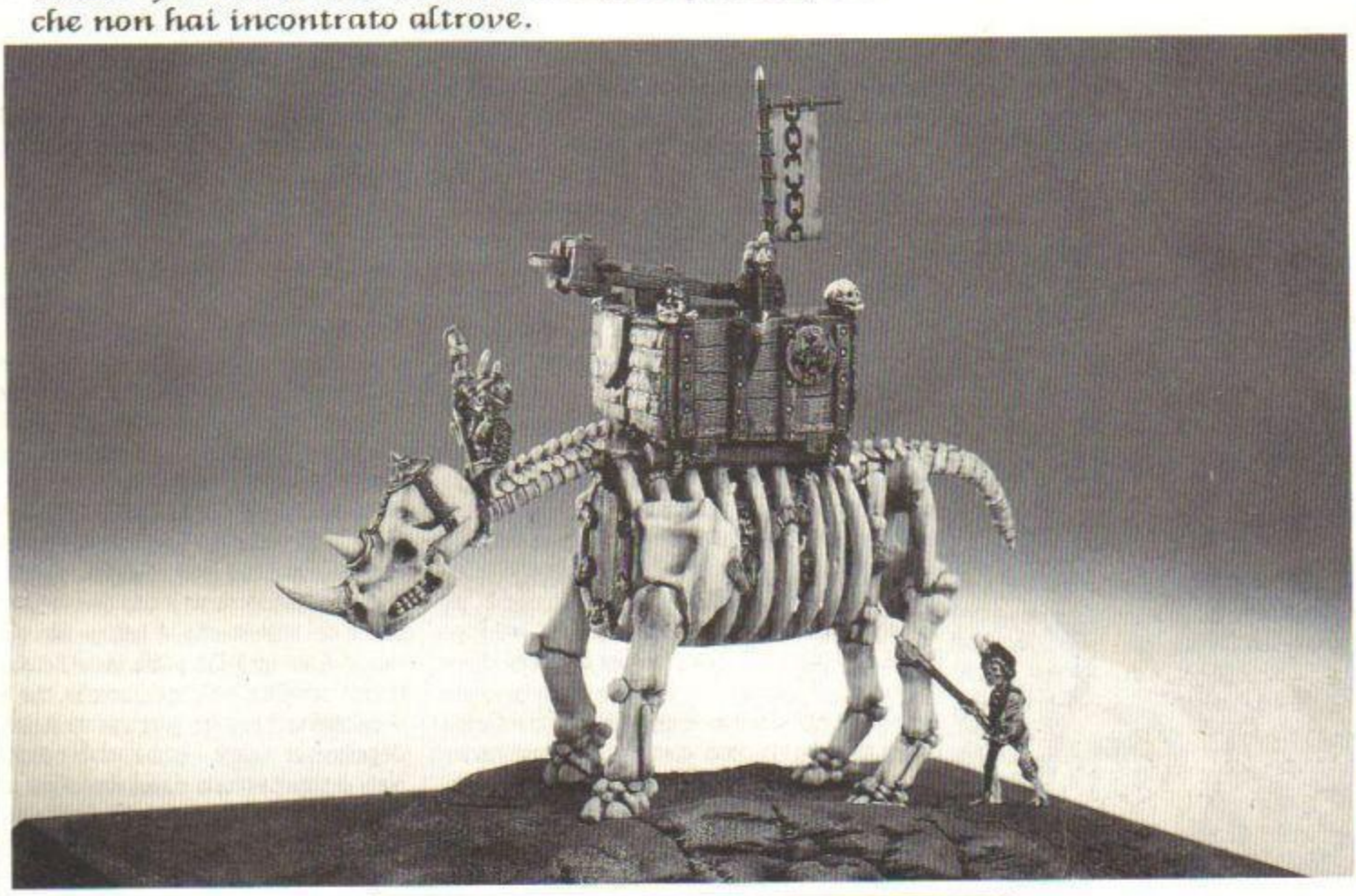
Un mondo di giochi di simulazione, di wargames, dall' Assedio di Gerusalemme (70 d.c.) ai nostri giorni.

Immagina...

Migliaia di miniature (fantasy e storiche) delle ditte più diverse, Grenadier, Ral Partha, Citadel, Marauder, RAFM, ecc.ecc..

Immagina...

Un universo di giochi di ruolo.....
Dal fantasy tradizionale alla fantascienza ed oltre.
Tutti i giochi di ruolo di cui hai sentito parlare, ma che non hai incontrato altrove.



A Firenze:
Stratagemma
Via Giusti 15 A/B
Tel. 055/2477655

A Milano:
AVALON
Via Paisiello N°4 (MM Loreto)
Tel. 02/29400410

A Modena:
Idea Giochi
Via T. Badia 16
Tel. 059/219637

Questo buono vale £ 2000!!

Ritaglia il riquadro inferiore di questa pagina ed usalo presso uno dei negozi sopracitati per ottenere uno sconto di £ 2000 su un acquisto di giochi o miniature non inferiore alle £ 20000

K

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

HOLMES & CO.

Casa Editrice E. Elle

La casa editrice E. Elle è presente sulla scena del gioco di ruolo in Italia fin dagli inizi. Fino cioè da quel remoto e fatidico inverno '85/'86 che vide la pubblicazione nel nostro paese dell'edizione italiana di *Dungeons & Dragons* da parte dell'Editrice Giochi e del primo librogioco della serie "Lupo Solitario". Tempi mitici.

Oggi la E. Elle è il leader incontrastato nel settore dei libri-gioco. Lupo Solitario è ancora con noi, ma ad esso si sono aggiunti innumerevoli compagni, mentre nuovi eroi sono attesi per il futuro. Dopo un periodo di esclusiva specializzazione nel settore delle avventure a paragrafi numerati, con l'unica eccezione rappresentata dall'edizione in scatola del GdR tedesco "Uno Sguardo nel Buio", la E. Elle ha allargato i propri orizzonti. Alla linea "librogame" si sono infatti affiancati i "rolegame". Sotto questa etichetta sono stati pubblicate l'edizione rilegata del già noto "Uno Sguardo nel Buio", la sua prima espansione e due GdR nati e sviluppati nel nostro paese: *Katakumbas*, di ambientazione fantastica, ed il recente *Holmes & Co.*

Holmes & Co.

tratta un settore relativamente trascurato dal mondo del gioco di ruolo: il giallo e l'investigazione. Sebbene questi elementi siano presenti in parecchi GdR, essi sono solitamente al servizio dell'argomento principale trattato dal gioco. La punta di diamante in questo senso è *Call of Cthulhu* (vedi K di gennaio), dove i protagonisti sono investigatori dell'occulto "alla Dylan Dog", ma generalmente è difficile trovare investigatori raffinati della razza di Ellery Queen o "duri" alla Marlowe protagonisti di un'avventura su carta e matita. Le ragioni di questo fenomeno non sono immediatamente comprensibili, vista la vasta e gloriosa importanza che il genere giallo occupa nel mondo della letteratura, e vanno forse ricercate nella difficoltà per i Master di creare avventure verosimili e complete in ogni loro parte. Una vicenda gialla deve infatti essere intricata e piena di colpi di scena per tenere avvinto l'interesse dei giocatori, e la preparazione di avventure di questo tipo richiede Master esperti e molto duro lavoro.

Per questa ragione un'ampia sezione del volume è stata dedicata ai consigli per il Master (chiamato "Narratore" nel testo), con informazioni sulle procedure poliziesche più comuni, elementi di medicina legale e criminologia, ed esempi di gioco.

Holmes & Co. tratta i due generi di avventura investigativa più diffusa: il giallo di deduzione alla Conan Doyle o Agatha Christie e l'avventura poliziesca "hard boiled" alla Marlowe. Il sistema di gioco è estremamente semplice, dato che gli autori hanno naturalmente preferito concentrare l'attenzione dei giocatori sugli aspetti investigativi-interpretativi dell'avventura piuttosto che sulle meccaniche di gioco. Ogni personaggio possiede un set standard di caratteristiche (personalità, forza, abilità) il cui punteggio entra in gioco quando il personaggio desidera compiere un'azione legata a quella particolare caratteristica (per esempio la forza se tenta di abbattere una porta o l'abilità se tenta di afferrare un oggetto al volo). Inoltre il personaggio dispone di una serie di conoscenze nei campi culturali più utili agli investigatori quali chimica, arte, medicina legale e diritto (ma i giocatori possono introdurne altri più insoliti, come occultismo o psicanalisi) che torneranno utili durante le indagini. La sezione dedicata al giallo d'azione contiene le regole necessarie per gestire scontri a fuoco, lotte e inseguimenti, ma anche in questo caso non c'è nulla di complicato.

Quelle che meritano invece notevole attenzione sono le avventure contenute nel volume. La prima è direttamente ispirata a un racconto di Sherlock Holmes, il "Piede del Diavolo", e serve ad introdurre Narratori e giocatori al sistema di gioco. La seconda e la terza ("Buon Compleanno Merith" e "Lo Scettro di Marduk") sono intricatissime e richiedono una notevole preparazione da parte del narratore.

Per le sue caratteristiche, *Holmes & Co* si rivolge a un pubblico leggermente più maturo rispetto alla media dei GdR (soprattutto dei giochi ad ambientazione fantasy). Un'avventura investigativa dove i giocatori si fanno strada da un testimone all'altro a colpi di .44 Magnum non è assolutamente realistica. Il narratore deve avere l'abilità di ricreare un'ambiente e un atmosfera, riuscendo a fornire sempre ai giocatori un'immagine coerente di quanto sta accadendo. I personaggi non-giocanti devono essere ben caratterizzati ed interpretati con abilità se si desidera fornirli dello spessore psicologico necessario a renderli credibili. In una vicenda gialla espressioni, pause, inflessioni della voce ed atteggiamenti del corpo sono elementi importanti quanto e talvolta più delle parole pronunciate dal personaggio, e riuscire a rendere efficacemente questi particolari non è alla portata di tutti. Si tratta comunque di una sfida che può rivelarsi fonte di grande soddisfazione.

Il Narratore ha a sua disposizione una biblioteca vastissima dalla quale attingere le idee per le sue avventure, e la struttura di molti libri gialli permette un utilizzo integrale delle informazioni in essi contenute. Potete quindi tranquillamente leggervi "Il Segno dei Quattro" di Arthur Conan Doyle o "Il Paese del Maleficio" di Ellery Queen, e fare poi giocare l'avventura raccontata nel libro ai vostri giocatori riferendovi al testo per i particolari della trama: naturalmente questo richiede una notevole dose di pazienza durante la preparazione della partita e la capacità di essere flessibili ed improvvisare situazioni se i giocatori escono dai "confini" della trama.

Oltre ad essere un segnale confortante della diffusione del GdR in Italia, *Holmes & Co.* è anche un ottimo GdR. Non adatto a tutti, come abbiamo spiegato, ma caldamente consigliato agli appassionati di gialli anche se non interessati altrimenti al mondo dei giochi. Se siete accaniti collezionisti dei volumetti dalla copertina gialla della Mondadori ed avete qualche amico che condivide questa vostra passione, provate *Holmes & Co.*: male non vi farà, e potreste scoprire un modo di divertirvi e stare insieme del tutto inedito. A tutti gli altri giocatori "veterani" *Holmes & Co.* potrà forse sembrare un po' troppo semplice nelle meccaniche, ma ha il pregio di essere un prodotto interamente italiano che può degnamente tenere testa a molti concorrenti stranieri, e caratterizzato da un'atmosfera affascinante e peculiare che ne rende piacevole la lettura. Con l'industria del gioco di ruolo che, superata la fase pionieristica, sforna oggi una catasta dopo l'altra di prodotti asettici e levigati, è stato un piacere imbattersi ancora in un lavoro "artigianale" nel senso più positivo del termine.

■ **Vincenzo Beretta**

AMBIENTAZIONE: 85%
Non un'ambientazione specifica, ma il campo della letteratura gialla è così vasto da essere spunto per innumerevoli avventure nei luoghi e nelle epoche più disparate.

SISTEMA DI GIOCO: 76%
Esile esile. Fornisce la struttura appena sufficiente a gestire l'avventura, ma funziona.

ESPANSIONI: N.G. (98%)
Al momento *Holmes & Co.* non ha ancora visto la pubblicazione di espansioni, ma se considerate ogni libro giallo come una potenziale avventura da offrire ai vostri giocatori, allora non ci sono limiti.

COMPLESSIVO: 78%

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

LA K-BORSA

QUESTO MESE LA BORSA DI K PRESENTA ALCUNE IMPORTANTI NOVITA. L'INTENZIONE E DI RENDERLA PIU FACILE DA COMPRENDERE E ANCORA PIU INFORMATIVA.

Terza edizione della Borsa di K: da questo mese partono alcune importanti modifiche. Ma prima di tutto, ecco una breve spiegazione per chi avesse perso i numeri precedenti.

COME FUNZIONA

Ogni mese, la ricercatrice di K legge TUTTE le riviste italiane di giochi. Prende nota di TUTTI i voti dei giochi recensiti quel mese, insieme al nome della casa di software, al computer su cui gira ciascun gioco e alla testata su cui appare la recensione.

Poi inserisce i dati in un foglio elettronico e calcola le cifre che appaiono nei listini di queste pagine (listini perché questa è una borsa, OK?)

Tre di questi listini riguardano i giochi. Il primo è il **Listino dei computer** e vi dice quali giochi hanno ottenuto i migliori voti per ciascun computer.

Ricordate che, a differenza di altre classifiche, questa è basata sui voti dei recensori, non sulle vendite. Con un colpo d'occhio potete vedere quali possono essere i migliori giochi da acquistare per ciascun computer. In teoria i giochi che ricevono le migliori recensioni dovrebbero anche essere i più venduti ma (per varie ragioni commerciali) non è sempre cosi e quindi le classifiche di vendita NON sempre sono una buona guida all'acquisto - sono soltanto una guida a quello che vendono i negozi.

Oltre al Listino dei computer, ci sono anche due "listini dei processori, che mostrano quali sono i migliori giochi recensiti per 16-bit e 8-bit.

Infine, c'è il **Listino delle Società**, un po' più complicato, ma neanche tanto...

Questo Listino indica quali casi di software stanno producendo i titoli di maggior successo. Ogni società ha una quotazione mensile (indicata col nome del mese) relativa al mese in corso, che è calcolata in base ai voti ottenuti dai suoi giochi. Una società i cui giochi otterranno alti voti avrà una alta quotazione.

La cifra successiva indica la variazione +/- rispetto al mese precedente. Subito dopo appare la quotazione progressiva di ciascuna società. Tale cifra indica come una società si sta comportando rispetto alla prestazione passata. Se i giochi di una società ricevono brutti voti, la quotazione diminuirà; se ricevono buoni voti la quotazione aumenterà. La quotazione di una società che non ottiene recensioni verrà ridotta automaticamente ogni mese finché non verrà recensito un gioco da essa pubblicato.

Infine c'è la nuova Quotazione Indice (detta semplicemente Indice). Questa mostra come una società si sta comportando *in relazione alla media dei voti ottenuti da tutti i giochi recensiti*. È questo indice che determina la posizione in classifica della società. La media dei voti ottenuti da TUTTI i giochi recensiti viene chiamata **Indice K** ed è riportata in testa al Listino delle Società. In altre parole, se l'Indice di una società mostra un valore positivo è perché i giochi hanno ottenuto voti superiori alla media generale di quel mese. Una cifra negativa indica che i suoi giochi hanno ottenuto voti inferiori alla media.

Questo è tutto. Semplice, no?

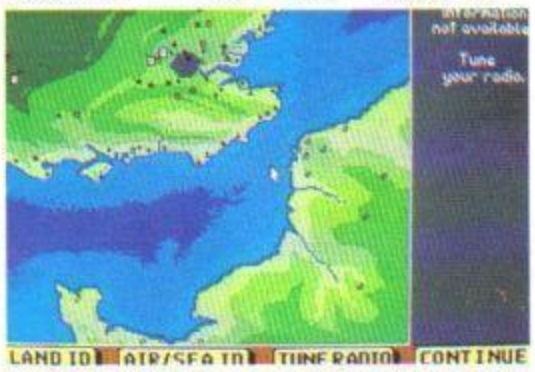
IL LISTINO DELLE SOCIETÀ

L'INDICE K DI QUESTO MESE È: 83,09

Per figurare nella colonna delle Quotazioni, le società devono pubblicare prodotti recensiti dalle riviste. Per veder salire la propria quotazione devono migliorare costantemente i loro prodotti. A breve termine, un unico titolo potrà anche garantire una buona quotazione, ma a lungo termine quello che conta è la continuità nella qualità. Le società indicate con un * sono "nuove entrate". Cioè, non sono mai apparse prima nel Listino delle Società. La quotazione di partenza di una società nuova entrata è sempre di 100. Le società che hanno già una quotazione, ma non hanno giochi recensiti in un dato mese, perderanno 10 punti per ogni mese che non appariranno recensioni.Questo mese, appare per la prima volta l'Indice. Questi mostra la prestazione di una società in relazione all'Indice K, che è la media di tutti i voti assegnati dalle recensioni nel mese precedente. L'indice mostra di quanti punti, in positivo o in negativo, la quotazione mensile di una società differisca dall'Indice K.

Il salto della FTL in testa alla classifica era previsto vista l'uscita di *Chaos Strikes Back*. Più sorprendente è invece il secondo posto della Dinamic. Tengono invece in testa alla classifica società come la Microstyle e la Lucasfilm. Buona la prestazione della italiana Simulmondo che si piazza all'undicesimo posto con un balzo di ben 35 posti!

Società	Aprile	+o-	quot.	indice
FTL *	96	N/D	100	+12,91
DINAMIC *	94,75	N/D	100	+11,66
CINEMAWARE	91,5	+8,75	98,65	+8,41
MICROSTYLE	91,17	+0,92	116,59	+8,08
OCEAN	91,07	+7,88	111,89	+7,98
LUCASFILM	90,09	-7,01	112,33	+7
US GOLD	87,38	+8,88	114,12	+4,29
SIERRA	87	N/D	100	+3,91
IMAGEWORKS	85,65	+8,62	98,41	+2,56
ACTIVISION	84,83	+9,3	125,71	+1,74
SIMULMONDO	84,5	+17,5	109,74	+1,41
ELEC. ARTS	84,17	+1,88	96,2	+1,08
SSG	84	+6	107,69	+0,91
PSYGNOSIS	83,88	+3,88	94,64	+0,79
MICROPROSE	83,83	-6,17	103,53	+0,74
SYSTEM 3	83	N/D	109,68	-0,9



***Battle of Britain* della Lucasfilm è uno dei candidati alla vetta...**

SSI	83	-9	110,67	-0,9
RAINBIRD	83	+3,33	100,37	-0,9
DOMARK	82,83	+25,58	106,02	-0,26
ADDICTIVE *	82,5	N/D	100	-0,59
ANCO	82,25	N/D	110,72	-0,84
ORIGIN *	80,87	N/D	100	-2,22
MINDSCAPE	80,06	+7,56	91,38	-3,03
DELPHINE	80	N/D	96,53	-3,09
KOEI CORP	80	N/D	88,89	-3,09
ARTRONIC *	79,75	N/D	100	-3,34
REFLEX *	78,5	N/D	100	-4,59
COCKTEL VISION	78	N/D	97,5	-5,09
MICROILLUSION *	77,5	N/D	100	-5,59
HEWSON	77,42	+5,34	94,33	-5,67
ELECTRONIC ZOO	76,85	N/D	88,49	-6,24
PSS	76,5	+3,15	139,07	-6,59
INFOGRAMES	76,19	-8,55	96,82	-6,9
COSMI *	76	N/D	100	-7,09
DIGITAL INTEGRAT	75,55	N/D	79,02	-7,54
THALAMUS	75,25	N/D	91,49	-7,84
MISSION	75	N/D	88,24	-8,09
ACCOLADE	74,5	N/D	115,04	-8,59
THE EDGE	71,67	-0,93	98,72	-11,42
INTELLIGENT DES.	71	N/D	87,65	-12,09
STARBYTE	70,5	N/D	87,58	-12,59
ECA	70	N/D	87,5	-13,09
DRAGON WARE	70	N/D	87,5	-13,09
VIRGIN	69,33	+3,33	105,65	-13,76
PALACE	67,25	N/D	77,08	-15,84
PSYCLAPSE	65,98	N/D	86,84	-17,11
GREMLIN	65,33	-7,01	81,21	-17,76
ARC	65,1	N/D	86,68	-17,99
TYNESOFT	64,5	-14,5	81,65	-18,59
UBISOFT	64,2	N/D	83,37	-18,89
IMAGE	64,14	N/D	76,22	-18,95
VEKTOR	64	N/D	86,49	-19,09
GENIAS	63	N/D	75,9	-20,09
MELBOURNE H.	62	N/D	86,11	-21,09
RAINBOW ARTS	61,22	N/D	75,38	-21,87
GRANDSLAM	61	N/D	75,3	-22,09
LINEL	60,58	N/D	75,18	-22,51
GREMLIN	60,45	N/D	75,14	-22,64
FIREBIRD	59,4	N/D	74,81	-23,69
LOGOTRON	59,25	N/D	67,91	-23,84
RELINE	55,62	N/D	75,55	-27,47
BYTEBACK *	54,5	N/D	100	-28,59
ELITE	53,25	N/D	73,08	-29,84
TENGEN	51,75	N/D	72,12	-31,34
IMPRESSIONS	51,51	N/D	72,03	-31,58
CDS	43,76	N/D	68,63	-39,33
SCREEN 7	34,18	N/D	63,08	-48,91

Le nuove entrate sono indicate con *

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

IL LISTINO DEI COMPUTER

AMIGA

TVS: BASKETBALL	Cinemaware	**93,50**
MANIAC MANSION	Lucasfilm	**92,00**
STRIDER	Us Gold	**92,00**
X-OUT	Rainbow Arts	**91,33**
BATMAN THE MOVIE	Ocean	**91,07**
CONQUEROR	Rainbow Arts	**90,00**

Un ingresso alla grande del nuovo gioco della Cinemaware. Mentre **Maniac Mansion** si piazza secondo iniziando ad appassionare chi non lo aveva ancora giocato.

COMMODORE 64

WINDWALKER	Origin	**80,50**
DRAGON WARS	Electronic Arts	**80,00**
FIGHTER BOMBER	Activision	**79**
SIM CITY	Infogrames	**76,33**

La Origin riesce a fare solo buoni giochi mentre il nuovo RPG della Interplay si piazza secondo.

AMSTRAD CPC

STRIDER	Us Gold	**79,87**

Ancora poche recensioni per il CPC: si mette in luce solo il coin-op della Us Gold.

PC-COMPATIBLE

M1 TANK PLATOON	Microprose	**90,65**
POPULOUS	Electronic Arts	**90,50**
HARD DRIVIN'	Domark	**89,50**
TV SPORTS FOOTBALL	Cinemaware	**89,50**
INDIANA JONES	Lucasfilm	**88,25**
LEISURE SUIT LARRY III	Sierra on Line	**87,00**

Lotta serrata nel PC. Si aggiudica in volata il simulatore della Microprose mentre si piazzano bene le nuove nuove versioni di giochi come **Populous** e **Hard Drivin'**

SPECTRUM

Mese in bianco per lo Spectrum: neanche una recensione.

ATARI ST

CHAOS STRIKES	FTL	**96,00**
STRIDER	Us Gold	**91,67**
STUNT CAR RACER	Microstyle	**91,17**
TOWER OF BABEL	Rainbird	**91,00**
XENON II	Imageworks	**90,50**

Il vero cavallo di battaglia della FTL è proprio lui: **Chaos Strikes Back**.

IL LISTINO DEI 16-BIT

Indiscusso dominatore è **Chaos Strike Back**. Posizioni di rincalzo per **TV Sports Basketball** e **Maniac Mansion**.

Chaos Stikes Back	Mirrorsoft	**ST**	**96,00**
TVS: Basketball	Cinemaware	**AM**	**93,50**
Maniac Mansion	Lucasfilm	**AM**	**92,00**
Strider	Us Gold	**AM/ST**	**91,84**
X-Out	Rainbow Arts	**AM**	**91,33**
Stunt Car Racer	Microstyle	**ST**	**91,17**
Batman the movie	Ocean	**AM**	**91,06**
Tower of Babel	Rainbird	**ST**	**91,00**
M1 Tank Platoon	Microprose	**PC**	**90,65**
Populous	Electronic Arts	**PC**	**90,50**

IL LISTINO DEGLI 8-BIT

La Origin si scatena e domina gli 8-bit. A ruota segue l'Electronic Arts con il suo **Dragon Wars**

Windwalker	**Origin**	**C64**	**80,50**
Dragon Wars	**Electronic Arts**	**C64**	**80,00**
Strider	**Us Gold**	**CPC**	**78,87**
Fighter Bomber	**Activision**	**C64**	**79,00**
Sim City	**Infogrames**	**C64**	**76,33**

point B.C.S.

Via Montegani, 11 - 20141 MILANO

Commodore 64 con registratore L. 320.000 • Amiga 500 con garanzia originale L. 750.000
Amiga 2000 con garanzia originale L.1.750.000
importazione diretta PC XT e AT
IL PIU GRANDE ASSORTIMENTO DI GIOCHI ORIGINALI

Tel. 02/84.64.960 - Fax 02/89.50.21.02

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

PAGINE GIALLE

Il Romanzo vi tiene ancora un mese con il fiato sospeso. A maggio l'ultima puntata. In compenso potete scervellarvi con il K-puzzle nº 5. Gli annunci occupano le solite due pagine e come bonus trovate un editoriale estemporaneo sulla rivoluzione CD-ROM. Al mese prossimo.

RIVOLUZIONE CD

Caspita! Che sia vero? Potremo forse giocare oggi con i giochi di domani?

La risposta, che ha quasi dell'incredibile, è sì. Fino al mese scorso potevate pensare che ci saremmo dovuti sorbire almeno altri due anni di "normali" giochi con sprite e vettori in 3D pieno. Non c'erano previsioni di possibili sviluppi nel settore dei giochi per CD-ROM, né CD-I, né tantomeno FM Towns o macchine del genere. All'orizzonte non c'era proprio niente di entusiasmante.

Che errore! Nello spazio di alcune settimane, ci sono stati tre diversi sviluppi che insieme rivoluzioneranno la scena del divertimento elettronico nei prossimi dodici mesi.

Sviluppo numero uno. La NEC sta seriamente considerando la possibilità di importare ufficialmente il PC Engine in Europa. E perché questa notizia è così importante?

Perché dell'intero parco di CD-ROM installati nel mondo, *più della metà* è attaccata al PC Engine. E un mucchio di gente sta sviluppando software su CD-ROM per la console NEC. Il PC Engine potrebbe essere la prima unità CD-ROM con una decente base di software disponibile in Europa - e questo è il primo passo verso il CD-I, poiché darebbe alle case di software la possibilità di fare l'esperienza nella produzione di CD necessaria a produrre giochi su dischi ottici interattivi.

Sviluppo numero due. La Commodore intende produrre una console con CD-ROM. Non, non sembra essere un CD-ROM con un Amiga attaccato (o viceversa) ma un'unità a sé senza tastiera, denominata in codice "Baby", che dovrebbe costare circa 1.500.000 lire e con un design più da hi-fi che da computer.

Se questa è la risposta della Commodore all'invasione giapponese, allora non possiamo che congratularci con la società americana. Anzi, personalmente stiamo già cominciando a risparmiare. Infatti, un'unità CD-ROM a quel prezzo venduta da una società di quel calibro con un forte coinvolgimento nel mercato dei giochi potrebbe, se le specifiche sono OK (e sottolineo il se...), rivelarsi il più interessante nuovo prodotto sul mercato in questo 1990.

Infine, l'Amstrad sta progettando una propria console. Se ne parla da un po', non è ancora stata confermata ufficialmente, e si unirà ad un paio di nuovi modelli CPC in grado di far girare giochi su cartuccia che dovrebbero arrivare anche in Italia il prossimo autunno. Questo è almeno quello che si sente in giro. Qualunque siano le specifiche, sarà economica, ben distribuita e probabilmente ben sostenuta dalle case di software inglesi. L'unico dubbio riguarda (come nel caso del "Baby Amiga") le specifiche hardware. Comunque c'è da attendersi una feroce concorrenza nel mercato delle console.

Una cosa è certa. Con almeno uno, se non due sistemi CD-ROM sul mercato, il prossimo anno i lettori di K potranno aspettarsi degli entusiasmanti sviluppi nel campo del software.

Intanto, in un altro significativo sviluppo nella scena CD-ROM inglese, è la notizia che la Mirrorsoft ha acquisito il marketing e lo sviluppo dei titoli di intrattenimento (leggi Il Guinness dei Primati) della società affiliata Pergamon Compact Solutions, una delle prime società al mondo a lavorare allo sviluppo di dischi ottici.

Una delle macchine che la Mirrorsoft seguirà con molta attenzione sarà senza dubbio l'unità Commodore. A detta del direttore della Mirrorsoft Peter Bilotta, "...i giochi basati su CD sfonderanno tra due o tre anni". Inoltre, riconosce che la macchina Commodore potrebbe "...comportarsi molto bene sul mercato europeo". Restate in ascolto per ulteriori sviluppi...

Errata POKEHUNTER

Uhm... così il listato "**Pokehunter**" pubblicato sul numero di febbraio non vi funziona, eh? Avete già controllato il listato centotredicimila volte ma continuate a sentirvi "SYNTAX ERROR"?

In effetti, c'è stato un errore di stampa: alla linea 33, bisogna cambiare il dato "**7w**" con "**77**". Fatto? Ora non dovreste più avere problemi nel modificare i vostri programmi...

INDY: L'AGGIORNAMENTO

Gabriele Carcassi e Marco Guastalli sono venuti a trovarci in redazione per raccontarci la loro versione della soluzione di *Indy: The Graphic Adventure*. Nel corso della chiacchierata sono state nominate parecchie tecniche alternative a quella da noi stampata sul numero del mese scorso, la maggior parte delle quali offrono la possibilità di accumulare parecchi punti, ma complicano non poco la vita di Indy, già abbastanza complessa di per sé.

Scherzi a parte, la soluzione da noi fornita non voleva essere altro che un modo veloce per risolvere il gioco, che offre parecchie altre possibilità: se non abbiamo stampato tecniche alternative era unicamente per mancanza di spazio.

E i nostri due amici? Beh, fra i loro diecimila appunti abbiamo trovato un modo per eliminare la guardia che pattuglia le scale superiori del castello di Brunwald. Per non avere problemi con lui, dovete modificare la nostra soluzione come segue:

- Dall'ubriaco, usate le seguenti frasi: 3, 2, 1, 3, 1, 1, 3, 2, 1, 3, 3, 3, 3. In questo modo otterrete oltre al boccale una serie di informazioni utili.
- Quando incontrate la guardia che pattuglia le scale per salire al secondo piano, usate invece le frasi 2, 1, 2, 1 e questa vi lascerà in pace una volta per tutte.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

LE VOSTRE PAGINE

Questo spazio è a disposizione di tutti i lettori. Per vedere pubblicato GRATUITAMENTE un proprio annuncio, basta inviare il testo (preferibilmente battuto a macchina o scritto in stampatello) a K-ANNUNCI, via Aosta 2, 20155 MILANO. Per un più veloce disbrigo, è preferibile scrivere l'annuncio su cartolina postale, separatamente da lettere o altre comunicazioni varie. Sono previste le seguenti sezioni: vendita, scambio o richiesta di hardware e software fra privati in esemplari unici (cioé niente annunci del tipo "Vendesi 5000 programmi per C64 a prezzo modico", ecc., che verranno immediatamente cestinati se non di peggio), ricerca di amici/corrispondenti, informazioni sulle attività degli User Club e offerte d'aiuto per giochi d'avventure/ di ruolo.

VENDITA

VENDO espansione per Amiga 500, e 200 dischetti vergini 3,5 Bulk.
■ Silvano Bompieri sda dei Colli, 60 - 46040 Monzambano (Mn) tel. 0376/800772 ore serali

VENDO i seguenti giochi per MsDos: Out Run, Ferrari F 1, The Deep, Chuck Yeagers A.F.T., Impossible Mission 2, Pc Gold Hits (raccolta), Speedball.
■ Luigi Iacovelli c.so Antony, 23 - 10097 Collegno (To)

VENDO dischetti vergini Bulk Sony da 3 1/2 a L. 1500 cadauno. Faccio spedizioni in tutta Italia e all'estero. Rivolgersi a:
■ Wilson Saba via P. Mascagni, 6 - 07034 Perfugas (Ss)

VENDO per console Sega i seguenti giochi: Rastan L. 65000; Captain Silver L. 60000; After Burner L. 70000; Alien Syndrome L. 60000; Lord of the Sword L. 60000 ed altri!
■ Gabriele Pasquali p.za Vittorio Veneto, 68/1 - 16033 Lavagna (Ge) tel. 0185/390666

VENDO solo in blocco i seguenti giochi originali per Amiga: Savage, Moonwalker, Turbo Out Run, Kennedy Approach, Forgotten Worlds a lire 50.000 non trattabili. Spese di spedizione a vostro carico.
■ Telefonare dalle 13 alle 14 allo 0421/972823

VENDO Amiga 2000; drive esterno originale; monitor Commodore 1084 S; stampante Commodore Mps 1500 S; digitalizzatore Videon II, digitalizzatore audio-video, interface selector switch, genlock electronic design, decine di programmi originali, dischetti, il tutto nuovo. Prezzaccio se acquisto in blocco.
■ Riccardo Pitussi via C.A. Dalla Chiesa, 8 - 30020 Portogruaro (Ve) tel. 0421/704767

Con 20.000 lire più spese postali trasformi il tuo commodore C64 in uno Spectrum K48. Programma su disco oppure cassetta.
■ Telefonare per contrassegno allo 011/840713

VENDO C64 new, ancora tre mesi di garanzia + drive 1541 II + registratore + 7 dischetti vuoti e ancora giochi su disco e cassetta. Al prezzo di L. 700.000.
■ Telefonare ore pasti al n. 019/932200

VENDO Falcon At in confezione originale per IBM e comp. perfettamente funzionante, completo di manuale istruzioni, dischi 3 1/2, 5 1/4 da 360K e 5 1/4 da 1,2 Mb a L. 65.000 incluse spese di spedizione. Richiede Vga o Ega o comp., 512K, minimo Dos 2.0, compatibile modelli Ps/2 serie 50 o superiori. Consigliabile per Xt solo se 8088/86 o comp. con minimo 10 Mhz. Scrivere o telefonare ore pasti a:
■ Cristiano Vittorio via Rielta, 1 - 30174 Mestre (Ve) tel. 041/5340016

VENDESI C64 completo di manuale e cavetti., drive 1541, registratore e giochi originali a L. 400.000 trattabili. Vendesi anche separati.
■ Simone Rosati via Pistelli, 16 - 50135 Firenze tel. 055/613119 (ore pasti)

Causa un acquisto superiore al necessario di disk da 3 1/2 da 1 mega li VENDO a L. 1.100 cad.
■ Mario Fresi via Tonale, 1/y - 20059 Vimercate (Mi) tel. 039/6081090 (ore serali)

VENDO disk drive OC-118N nuovissimo per Commodore 64 a L. 180000 con imballi originali e garanzia + 10 dischi con giochi e programmi. Tutto in perfette condizioni, max serietà.
■ Luigi de Luca via G. Romita, 2 - 57036 P. Azzurro Isola d'Elba (Li) tel. 0565/95507

VENDO adventure in stile Lucasfilm fatta da mio cugino Abete: " Zio Pino Adventure". Depositate 1000 lire sul c.c. 555/555. Non depositatele a Dixan perché potreste ricevere una mattonata e neanche al mattone perché potreste ricevere un Dixan. Ai primi 7 elevato 777 un simpatico omaggio: un bazooka e una foto di Jovanotti per sparargli.
■ Gatto Feroce via Palermo, 15 - 11011011 Catania Tel. 011/9276088 casa

VENDO arretrati di: K, Mc Microcomputer, Sinclair User, Commodore User, Your Sinclair, Audio, Video, Suono, Alta Fedeltà, Stereo, Quattro Ruote, Gente Motori, Capital, Fotografare, Reflex, Tutti Fotografi; inoltre vendo registratore a cassette Techics, M 233 X con Dolby C, DBX, nastri Normal, Croz, Metal.
■ Maurizio tel. 0341/496937

VENDO Dragon's Lair per Amiga in ottime condizioni (necessita di 1mb su A500 e A2000 o di 512k su A1000) a L. 50.000 (spese di spedizione incluse).
■ Paolo Vanzetto via Rocchi, 17 - 36028 Rossano Veneto (Vi) tel. 0424/540388

VENDO Hd Amigos da 20 Mb alla modica cifra di L. 560000. É in mio possesso da circa un anno ed è stato usato solo tre volte.
■ Rivolgersi allo 0733/232158 ore pasti Andrea Tomassetti

CERCASI

CERCO possessori di Amiga 500 per scambio programmi scrivere a:
■ Eugenio Sotgiu via Marco Volpe, 12 - 33100 Udine

CERCO possessori di Ibm e compatibili per scambio di programmi di qualunque genere.
■ Roberto Pecoraro via Vincenzo Renieri, 15 - 00142 Roma

CERCO utenti Atari St in tutto il mondo (no extraterrestri) specialmente in zona Bergamo per scambio informazioni, esperienze, trucchi ecc. Io me la cavo bene col midi e la grafica.
■ Fabio Erba via Nazionale, 18 - 24060 Vigano S. Martino (Bg) tel. 035/821274

CERCO utenti Pc Ibm e C64 appassionati di wargame, simulatori di volo ecc. per scambi informazioni, consigli, giochi. Annuncio sempre valido. Richiedesi max correttezza.
■ Sergio Frascaria via Leone Tolstoi, 11 - 67100 Pettino L'Aquila tel. 0862/312209

Ragazzi, è il rappresentante della L.C.R.V. (Luzzio Company Records Videogame) che vi parla. La mia compagnia è ormai conosciuta in quasi tutta la provincia sud di Milano. Desidererei però, allargare le conoscenze anche in tutta Italia (pretendo trop-

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

po?). Per chi non lo sapesse, la mia società, si impegna a raccogliere i record di videogame di ogni tipo. Quindi datevi da fare e telefonate se riuscite o pensate di aver fatto un record. Il vostro nome verrà scritto nell'elenco dei campioni italiani. Se volete potete scrivere, ricordando però di allegare alla lettera, una stampa, una foto o qualche prova dell'autenticità del vostro record. Ciao a tutti!
■ L.C.R.V. Luzzio - via L. da Vinci, 61 - 20064 Gorgonzola (Mi) tel. 02/95300485 e chiedere del sig. Luca Luzzio (ore serali)

Sono un ragazzo di Vittorio Veneto, CERCO ragazzi/e per scambio programmi per C64 e Amiga. Massima serietà. Contattare:
■ Andrea Toniolo via Cal De Livera, 32/A - 31029 Vittorio Veneto (Tv) tel. 0438/501680

CERCASI disperatamente dischetti da 3" 1/2 a meno di L1000.
Telefonare dopo le 21 allo 0331/500371 (chiedere di Bruno) o scrivere a:
■ Bruno Rioda via S. Giulio, 27/C - 21053 Castellanza (Va)

CERCO amici per giocare a Populous via modem e per provare le routine di piogge acide e di invasione di cavallette. Contattatemi per televideo a pagina 777 collegato col tostapane oppure con trasmissione di sogni, telecinesi o tele Giappone al 555/555. Astenersi trasmissioni a carico del deficie.., ehm, destinatario.
■ Gatto Feroce via Và, 2 - Monopoli

A Brescia nuova Bbs CERCA membri.
■ Telefonare dopo le 20 allo 030/9826126 con 8N1 anche a 2400 bps.

CERCO amici per Spectrum club scambi idee consigli ed un omaggio ai possessori di questo fantastico computer che mi vorranno scrivere.
■ Sebastiano Donato cas. post. 77 - 50012 Bagno a Ripoli

CERCO possessori di Amiga per contatti. Annuncio sempre valido. Scrivete o telefonate.
■ Maurizio Ballabio via allo Zucco, 43 - 22053 Lecco (Co) tel. 0341/496937

CERCHIAMO possessori di Amiga abitanti in S. Giorgio a Cremano (Na) per contatti e scambi programmi. Annuncio sempre valido.
■ Fabrizio Michele Leo tel. 081/7719440 ore serali

CERCHIAMO possessori e utilizzatori di computer Amiga per scambio programmi, esperienze e note sulla programmazione in generale. Preferibilmente in zona centro Italia, rispondiamo a tutti gli interessati. Contattare per telefono o scrivere a:
■ Massimiliano Paolinelli via Tiraboschi, 62 - 60100 Ancona tel. 071/2864289

CERCO hard disk Atari Sh 204 da 20 megabytes in buone condizioni e completo di istruzioni, cavi di collegamento, ecc. Inoltre cerco contatti con possessori di Atari St (possibilmente zona Modena e provincia).
■ Telefonare allo 059/510127 possibilmente dopo le 18 e chiedere di William

CERCO possessori Amiga per SCAMBIO opinioni ed esperienze ed eventuale adesione/formazione club zonale.
■ Raffaele Palmese via Roma, 208/AE - 80038 Pomigliano d'Arco (Na) tel. 8847897

CERCASI A.C.E. (Atari Computer Enthusiasts) in tutta Italia.
■ Tel. 035/821274

CERCO utenti Pc Ibm, per scambio giochi e programmi di ogni genere.
■ Paolo Pagliano via M. Polo, 29 - 34144 Trieste

CERCO mouse usati, anche senza filo per convertirli in spazzole raccogli briciole.
■ Tel. 1

Varese Amiga Club CERCA nuovi soci (possibilmente in zona Varese) per scambio idee-programmi (max serietà).
■ Paolo Frattini via Molino Grassi, 36 - 21100 Varese tel. 0332/226496 (ore pasti)

CERCO possessori Amiga per scambio informazioni e programmi. Cerco Amiga club preferibilmente provincia Venezia per eventuali iscrizioni.
■ Federico Moro via Catene, 93/6 - 30030 Chirignabo (Ve)
Hei, hei, hei dico a te! Sì proprio a te! Sei un sessantaquattrista? Che ne diresti di SCAMBIARE un po' di Prg?
■ Walter Mughini via L. Boccherini, 7 - 50144 Firenze tel. 055/367931
P.S. Max serietà!!!!

SCAMBIO

SCAMBIO programmi per Amiga 500-1000-2000 originali.
■ Paolo Frattini via Molini Grassi, 36 - 21100 Varese tel. 0332/226496

SCAMBIO programmi per Amiga 500, no lucro, max serietà. Inviate le vostre liste a:
■ Giuseppe Maninchedda v.le Adua, 8 - 07100 Sassari

Per Amiga SCAMBIO programmi di qualsiasi genere. Escluso ogni tipo di lucro.
■ Edoardo Gervino via Revello, 1/6 - 16036 Recco (Ge)

Cari amici lettori sono un appassionato di computer e posseggo un'Amiga 500. Sono disposto a SCAMBIARE giochi e programmi di qualsiasi genere, massima serietà.
■ Angelo Malzone via dei Mille, 18 - 91100 Trapani tel. 093/24301

SCAMBIO giochi per Amiga. Inviatemi le vostre liste.
■ Roberto Valinotti via Lanteri, 5 - 10064 Pinerolo (To)

SCAMBIO software per Amiga. Max serietà. Per contatti scrivere o telefonare a:
■ Sebastiano Spirito v.le Tufarello S.N. - 74025 Marina di Ginosa (Ta) tel. 099/627761

Per Ibm e compatibili, SCAMBIO ed eventualmente compro programmi di tutti i generi, specialmente giochi e grafica; Inviate la vostra lista a:
■ Adriano Catapano p.za Lucania, 7 - 56100 Pisa
Cerco CONTATTI per Amiga, massima serietà.
■ Roberto Occelli via Castellero - 12063 Dogliani (Cn) tel. 0173/70572

Cerco CONTATTI per scambio ma-

CONTATTI

nuali/software per Amiga. Astenersi speculatori.
■ Nazzareno Gorni via Roma, 8 - 26034 Piadena (Cr)

Cerco CONTATTI con possessori Amiga per scambio di software di pubblico dominio, trucchi per risolvere giochi, e tutto quanto è inerente a questa splendida macchina.
■ Maurizio Vineis via Martiri, 87 - 13055 Occhieppo Inf. (Vc) tel. 015/591598 dopo le 20.30

Cerco CONTATTI con utenti Amiga per la formazione di un club zona Modena, anche se da altre parti non mi dispiace.
■ Davide Longhi via Tiraboschi, 44/B - 41012 Carpi (Mo) tel. 059/698262

Cerco CONTATTI di ogni genere e tipo per lo stupendo computer Amiga. Max serietà. Interessato a formare un club, preferibilmente nella provincia (ma non si disdegnano gli altri) per contattarmi, chiamare allo 0521/805491 nelle ore dei pasti oppure scrivere a:
■ Mattia Toscani via Gramsci, 13 - 43044 Collecchio (Pr)
P.S. Valido anche per le ragazze.
P.P.S. Tutte le età (io sono 18)

WorkStation club Caserta cerca possessori Amiga e C64 per eventuali CONTATTI. Massima serietà.
■ Telefonare allo 0823/353930 dalle 20.00 e allo 0823/324500 alle 22.00

Cerco CONTATTI per scambio di software per Amiga. Escluso scopo speculativo. Scrivete, risponderò a tutti!!
■ Vincenzo Tringali via C. A. Alemagna, 2 - 84100 Salerno

Se sei un possessore di Amiga e cerchi CONTATTI, telefonami e scrivimi sono disposto a corrispondere in tutta Italia. Massima serietà.
■ Alessio Carlini via T. Lorenzoni, 44 - 50015 Grassina (Fi) tel. 055/642087 dalle 18 alle 21

Iscriviti subito al primo club che invia ogni mese a tutti i soci una rivista con una scelta dei migliori videogiochi e novità per Commodore 64! Per informazioni:
■ Gregorio Rocco via Appia, 65 - 85050 Baragiano Sc. (Pz) tel. 0971/993258 Piero

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

K-PUZZLE Nº5

Un anno fa Arnaldo vinse un bottiglione di whisky alla lotteria del Festival dell'Unità e per dodici mesi quel bottiglione ha occupato un posto bene in vista sulla libreria di Arnaldo, con grande invidia dei suoi amici. "Lo sto tenendo per un'occasione speciale", rispondeva a chi gli faceva domande interessate.

Ad ogni modo, le cose non stanno così come sembrano, e posso rivelarvi un segreto! Ogni sabato sera per le ultime 52 settimane, Arnaldo si è segretamente versato un bicchierino di whisky dal bottiglione, ma per dare l'impressione di averlo ancora pieno, ogni volta aggiungeva un'equivalente dose d'acqua così da farlo ritornare alla quantità originaria. In questo modo, Arnaldo s'è goduto il suo premio senza doverlo dividere con altri!

Ciascun bicchierino che Arnaldo s'è bevuto è, per pura coincidenza, ESATTAMENTE una centesima parte del volume dell'intera bottiglia.

Siete in grado di dire PRECISAMENTE quanti bicchierini di whisky sono stati effettivamente consumati - e cioè fino all'esatta parte decimale di un bicchierino?

Un suggerimento - la vostra risposta dovrebbe arrivare fino alla 100ª cifra decimale.

Invece di cercare di risolvere questo indovinello con carta e penna, perché non studiate un listato che vi consenta di risolverlo con l'aiuto del vostro computer?

Inviate la soluzione a: K-Puzzle, Via Aosta 2, 20155 Milano.
La soluzione verrà pubblicata nel numero di giugno.

K-RIVENDITORI

Sono giunte in redazione le schede dei negozianti che hanno risposto alla SCHEDA PROMOZIONI riservata ai negozianti. Se vi trovate dalle parti di Pistoia, per essere più precisi a Cagli, potete fare un salto da **Stellani Computers** che per acquisti di software originali non inferiori alle 50.000 lire OFFRE in omaggio **1 joystick** L'indirizzo esatto è: **Stellani Computers, via Porta Vittoria, 39 - 61043 Cagli (Ps) tel. 0721/70116 fax. 0721/70116**
Ad Aprilia c'è invece la **Grigis Computer s.a.s** che vende giochi originali per Pc-compatibili, Atari St, Amiga con **sconto del 20%**. Potete richiedere la lista alla:
Gris Computer s.a.s via Umbria, 14/14a - 04011 Aprilia (Lt) tel. 06/9205212 fax. 06/9653267

ATTENZIONE! MESSAGGIO IMPORTANTE PER I NEGOZIANTI

Non tenete segrete le vostre iniziative promozionali, gare, concorsi, offerte speciali, ecc. Teneteci informati e noi informeremo i nostri lettori.

P.S. Le "Schede promozioni" devono pervenire entro e non oltre il 10 del mese precedente alla data d'uscita di K (Es.: per poter apparire sul numero di aprile, dovranno arrivare in redazione entro il 10 di marzo).

SCHEDA PROMOZIONI

Negozianti - non tenete i nostri lettori all'oscuro: voi volete vendere, loro vogliono comprare. Meglio di così... Comunicateci le vostre iniziative promozionali e noi le faremo conoscere a tutti i lettori, *gratis et amore*. Basta riempire la scheda qui sotto ed inviarla a: K- PROMOZIONI RIVENDITORI, Via Aosta 2, 20155 Milano.

DITTA: .....

INDIRIZZO: .....

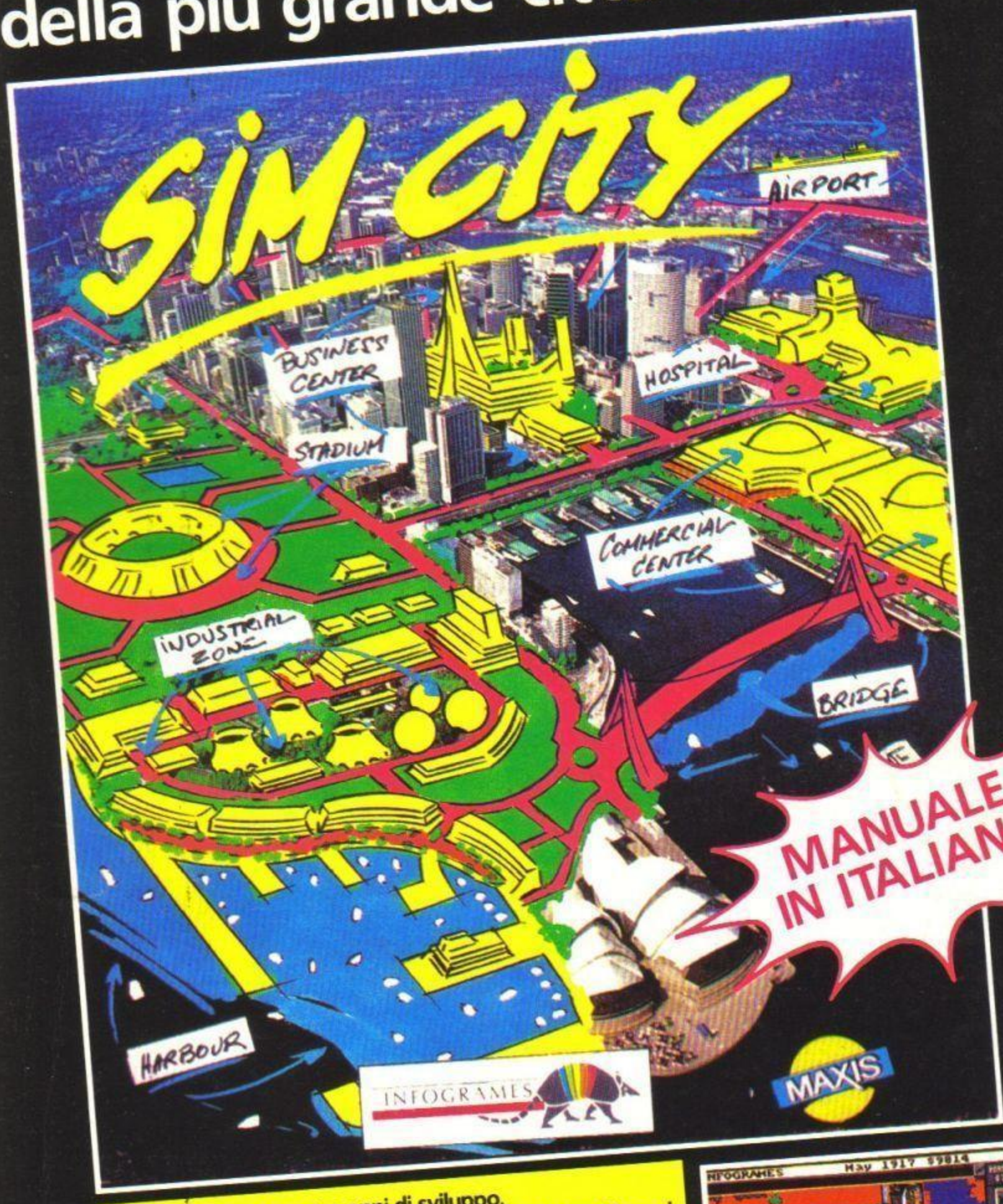
TELEFONO: .....**FAX:** .....

INIZIATIVA PROMOZIONALE: .....

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

E se tu fossi sindaco della più grande città del mondo ?...



MANUALE IN ITALIANO

TECNOSTUDI

SimCity ha richiesto tre anni di sviluppo.
È stato programmato da Will Wright ed è da considerarsi come uno dei migliori videogiochi di tutti i tempi...
Da Kappa - ottobre 1989

il SOFTWARE ORIGINALE distribuito in esclusiva da C.T.O.

C.T.O. srl - Via Piemonte, 7/F - 40069 Zola Predosa (BO)
tel. 051/753133 (r.a.) - telefax 051/753418

Disponibile per:
AMIGA · PC Ms/Dos ·
COMMODORE C64 ·
MACINTOSH · ATARI ST

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

F29

IL CIELO E' IL TUO CAMPO DI BATTAGLIA

RETALIATOR

Prendi il comando di un aereo che la difesa aerea americana non vedrà fino al prossimo secolo. E' il risultato di 18 mesi di avanzate ricerche da parte del più rivoluzionario dipartimento di tecnologia aereonautica degli Stati Uniti. Scegli tra il "Lockheed F22" e il "Grumman F29" e dozzine di svariate missioni.

Combattimento aereo, bombardamenti strategici e altro ancora. Opera in tempo reale in una cabina di pilotaggio munita di "vero radar" ed inizia la tua missione.

Disponibile per ATARI ST e AMIGA (multidisk) a L. 49.000.

LA TUA RESISTENZA SARA' IL TUO BIGLIETTO DI RITORNO!

MANUALE INTEGRALE IN ITALIANO

LEADER

ocean

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/